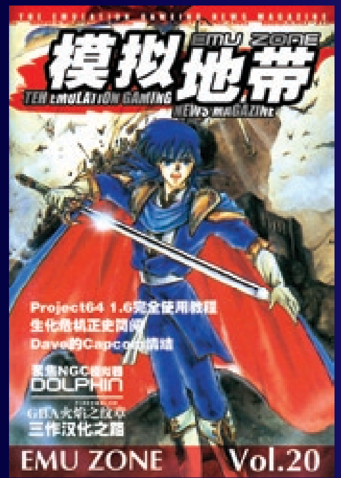




制　　作：《模拟地带》编辑部

策　　划：陈浩

编辑部主任：Cotolo

栏目　编辑：Cotolo　Taka　雪晴

美术　编辑：Ghosts

策划　推广：北京金地辉煌科技发展有限公司

网　　址：**http://www.emu-zone.org**

咨询　投稿：**ezmag@163.com**

定　　价：人民币13元




## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

# CONTENTS

文 微风

# 失落的天堂

用“复活”这一词似乎显得过于隆重了，但从实际来看，编辑们都与死里逃生的感觉，不过现在这些都不重要的，毕竟新杂志终于和大家见面了，在这本杂志上面有着我们再次燃烧的热情，希望读者在体谅我们过去的同时，也一起来分享现在我们现在这份热情。

对于某些对 MAME 运行速度过慢而抱怨不已的玩家（例如我 ^^），可以试试我在光盘里放的一个 MAME 测试软件 Mamemark，这个软件可以测试你机器运行某一版 MAME 的得分，感兴趣的玩家可以试试，使用方法也很简单，把 Mamemark 解压到你的 MAME 目录运行即可，想不到得分测试软件终于从硬件蔓延到模拟器上了来，笑。

另外，给三个词大家猜猜出自哪里：“Hadonken”“Shoryuken”“Tatsumaki Senpukyaku”。这可都是出自官方的哦！

## 新闻前的废话：

说实在的，现在的国内模拟器新闻，特别是街机模拟新闻，可看性远远没有了过去那么大，仿佛新闻更新人员们都在进行着一成不变的新闻转载任务，过去那种插入更新人员对更新内容翻译、心得、体会甚至一些搞笑的“废话”似乎更适合“模拟器新闻”这个词，让写新闻的人员把模拟器新闻更新从一种兴趣爱好变成了任务负累，那么模拟器又和某些商业媒体 XX 有何区别，怀念 Rumor Mill……

# 街机模拟通告

## 水晶基板的模拟

继 PGM、Model2 之后，ElSemi 已经很长时间没有带给我们惊喜了，正当我们猜测他在 CPS3 的模拟中取得哪些进展时，一个出乎我们意料的惊喜出现了，这就是传说中的街机底板：由 BrezzaSoft 开发的水晶基板被攻克，这块基板过去一直因为保护未解开、性能过强大而与 Dataeast 那堆超强保护的基板搁置在 MAME Taget 的仓库中不见天日，虽然这款基板只有有限的两款游戏，但从朦胧的游戏截图中所看到的动作游戏《水晶王国》让我等动作游戏爱好者口水不已，相信总有





一天，这个神秘的游戏会在我们电脑上出现，ElSemi 又一次实现了我们的愿望。虽然这款基板目前已知只有两款游戏《Crystal of the



Kings》和《Evolution Soccer》，但 ElSemi 还是制作了一款新的模拟器来支持他们，虽然名为“Crystal System Emulator”的专用模拟器界面非常简洁，但在模拟度上却一点也不含糊，通过三个版本的更新，目前的 1.2 版已经达到了完美模拟的程度，游戏驱动也




顺利提交到了 MAME 中，在附上早已 Dump 好的游戏 ROM，让我们第一时间体会到了水晶基板上的两款美仑没奂的游戏，至于具体的游戏攻关和出招，可以到我们网站的论坛中和大家一起讨论。

## CPS3 离我们还有多远？

CPS3 的模拟已经成为了一个老生常谈的话题，一直以来 CAPCOM 的 CPS 系列基板一直是模拟界的焦点（CAPCOM 在街机界的影响力也可见一斑），从 CPS1 被模拟的惊喜到 CPS2 模拟被卡的失落，接着以 CPS2 传奇式的模拟历程发展到了现在，此时模拟界的人们也似乎理智起来



虽然仍然翘首以待，但已经没有了当年那份痴狂和激烈的行动。在我的记忆中，每一代 CPS 基板的模拟总会代表着模拟作者甚至整个模拟界的一次更新换代，目前 CPS3 的破解也和当年一样，几乎吸引了包括 ElSemi、MAME 小组、BillyJR 等绝大部分资深模拟




人投入其中，虽然目前还没有突破性的成果，但从 BillyJR 公布 CPS3 基板破解的几个难点、MAME 小组固定 CPS3 游戏 ROM 格式来看，CPS3 的模拟进去确实是在进行着的，我们需要的还是等待，毕竟我们还有诸如一向低调的 ElSemi 和 CPS2 攻克者 Razoola 这类模拟之神在为此工作着，我们能看到



的除了 MAME 游戏列表里那些虚占位置的 CPS3 游戏，还得到了几张 WinKawaks 1.60 模拟 CPS3 的游戏截图，目前还无法去判定这些截图的真假，目前的情势告诉我们，虽然我们对 CPS3 的模拟依然无从把握，但绝对不会太远……

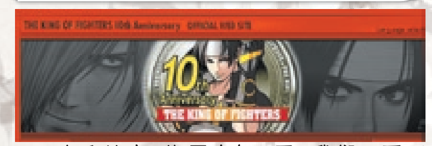
## 《合金弹头 Online》？

《合金弹头》相信不用我多说了吧，自从 Playmore 接手 SNK 后，这个金字招牌几乎覆盖了街机、家用机、手机、掌机等各个领域，但毫无疑问的是，《合金弹头》系列每个新作的创新和优秀的关卡设计我们再也看不



到了，不过 Playmore 是不会放过任何有可能赚钱的机会的，继上次《拳王 Online》之后，Playmore 又把《合金弹头》授权给了韩国游戏厂商 Mega Enterprise（《拳王 Online》的制作商），打算把这款街机上的射击游戏经典改编成网络游戏（韩国果然网游无处不在啊），改编后《合金弹头》将类似于 FPS 游戏，不过说实在，我实在看不出这类游戏改成网游后到底吸引力在哪里，难道这也是街机堕落的一种表现？

## 拳王十年（Kof10th）




在迎接完《街霸十年》后，我们又看到了这个，当然，Kof10th 和我们过去见过的《卧虎藏龙》一样，是由某不知名人士或组织 Hack NeoGeo 基板上某款游戏的结果，通过验证 Kof10th 是源自于《拳王 2002》，当然这类 Hack 和我们自己修改 ROM 不同，因为是正式在街机室里赚钱的东西，自然专业不少。虽然我向来看不起这类修改的东东，但这款游戏上手后却让我有出乎意料的感觉，虽然系统夸张了不少，但能从一款 Hack 版游戏里体验到有趣的新要素这还是第一次，除了对人物的大量替换、简化和修改出招外，还修改的不少平衡性（当然拳王系列是很难去谈平衡性的），而最出彩的是游戏中的爆气系统，不但可以重复爆气，而且每次爆气颜色会有不同，重复爆气的结果就是角色越来越狂爆，攻击力、速度都在不断提升，更









恐怖的是因为可以无限地爆气下去，结果是让角色的速度几乎无限制地提升下去，让我们能享受到每个角色的狂爆状态的爽快。另外游戏的音乐相信也会令大家感觉很好，因为调整了 v rom 的音乐播放顺序，现在的效果甚至比原作还要好，看来 Hack 者还是花了不少心思的，具体的体验还是留给大家。

## MAME

恩，又到 MAME 了，杂志停刊好好几期，MAME 也更新了好多个版本，层出不穷的 U 版中的旧改动、新支持恐怕无法在这里一一列出，倒是可以把 MAME 在这段时间的动向向大家报告一下。

**关于 Haze 本人**

**[Haze]** 何许人也？相信只要是接触过 MAME 都应该知道，在 MAME 小组甚至整个模拟界中，[Haze] 的地位甚至不亚于 MAME 的创始者 Nicola，被称为天才程序员的 [Haze] 不但拥有异常高的工作效率，也同样拥有异乎常人的急性子，在 MAME 最辉煌的年代，[Haze] 的更新有时候几乎覆盖了整个版本，自他从掌管 MAME 的大权后，不但没有让自己停下来，也没让我们停下来，这让我们体会到了 Nicola 大神在位时候完全不同的 MAME，一个坚持以稳定、有序地提交、更新驱动和一个以迅速、追求量大更新版本是个鲜明的对比，以前总是喜欢自己去编译 MAME 以挖出那些未知道的隐藏游戏来测试，而由 [Haze] 掌权后即使我们不去挖掘，仍然能找出大量支持不完成、运行不能的游戏，频繁的 U 版更新和支持更多模拟或未模拟的游戏是 [Haze] 冲动、执着的表现，而结果则表现在我们能更快地玩到某些游戏的同时要面对运行越来越慢、体积越来越庞大的 MAME，我曾经非常担心这样发展下去，曾经的 MAME 会变成怎么样，或许由于时间的变迁，大家也默默接受了 [Haze] 的这种方式，或许换了掌门人，就必须习惯他雷厉风行的做法，虽然我们心里都清楚：[Haze 是个疯狂和优秀的驱动编写者，但不是个合格的组织领导者 。

现在 [Haze] 要退居二线了，新一代 MAME 主持者终于换上了我们诚恳老实的 Aaron，这个曾经以模拟运行超慢、容量超大的三维游戏而著称提交者，我又不由得怀念起 [Haze] 来，想起那时他一晚上的更新给我们数个惊喜的心情，也怀念起他疯狂支持 H 游戏的恶趣味。希望我能继续适应新的 MAME……

## 关于MAME小组和Cps2Shock的矛盾

模拟界似乎总有矛盾，除了 Lamer 这个矛盾产生者外，模拟作者们的矛盾也不少，这次又轮到了街机模拟的两大权威了，矛盾的产生原因依然在于新游戏的模拟方面，CPS2 最后的游戏《能源之岚》从 DUMP 到

被模拟已经不少时候，而矛盾发起者正是关系密切的两者：Guru 和 Razoola，两人从开始的技术问题争执发展都基板的归属问题，并逐渐升级成 MAME 小组和 Cps2Shock 小

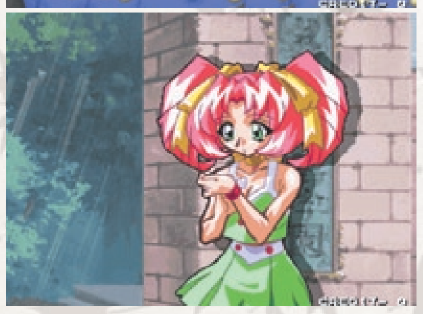



组之争（具体过程请看杂志新闻部分），最后的结果自然不乐观，这也促成了 [Haze] 有退隐二线的想法。其实，这两个模拟权威的代表的矛盾早在 Neogeo 解密时期就已深种了，在新游戏守则和模拟理念上，双方都相差不小，对于 MAME 小组一直追求以完整的还原模拟而不计后果的理念，Razoola 一直颇有微词，从客观方面来看，MAME 的做法确实一定程度助长了盗版商的气焰，当然对于一个以纯爱好为目的模拟组织这种执着的行为，我们不能去说什么，但明显对于 Razoola 这类做事思前想后的人来说是无法接受的，从理智的方面来看，采用 Xor 的方式才是平衡模拟游戏者和制作商的唯一路径，当然现在想统一双方的理念是没可能的，作为只有收取而没有贡献的我们来说，只能希望他们争吵造成的影响越小越好而已。

## 关于 Haze 的退隐

许多人都在猜测着 MAME 即将出现的改变，例如取消 U 版、减少更新量、去掉非完整模拟的游戏等，但经过一个多星期的新老大 Aaron 试作，除了在更新叙述文件里的内容风格不同之外，似乎并没有出现令我们担心的改变，而至于 Haze 这个疯狂的人，虽然即将退隐二线，但却是绝对不会停下来的，甚至就在他即将退出之前，还想搞些疯狂的动作：就是想在离开前提交一些 Sexy 游戏的驱动，这些成人游戏的模拟曾经是 Nicola 大神的最爱，想不到第二代 MAME 领导者也有此嗜好，不过由于 Guru





那里“存货”不足，目前只弄了一个成人弹珠游戏，其他的估计得等上不少时间，当然我们的 Haze 又有借口可以继续……

## 见证 DataEast 最后的辉煌的时候到了？

似乎闲话说得太多了，是时候来关注一下我们心爱的 MAME 即将迎来的革命。请问众多的 MAME  Fans 们，你们有进到我们 MAME 小组的官方站 http://mamedev.com/ 么，这里和我们熟悉的 mame.net 不同，在这里能看到许多比较核心的更新内容，虽然 0.89~0.95 版有包括水晶基板等新基板的支持和大量的游戏驱动改进，但都比不上 0.96 版给我们带来的惊喜，还记得 DataEast 么，这个公司曾有大量的经典游戏在街机厅中大受欢迎，这些游戏在很早的时候就已经有了完整的游戏 ROM，模拟不能自然是因为保护的关系，这部分游戏主要为九十年代初期到中期的游戏，也是 MAME 小组最为头疼的一块（对于一些资料不全、型号不清晰、来路不明的保护芯片，再高明的程序员都会一筹莫展），意想不到的是，这个未知的区域竟然因为一款盗版游戏的模拟而

打开了大门，这类从旁触通的情况以前也曾发生过，结果自然是我们能玩上梦寐以求的《钩子战机》，相信在以后的新版 MAME 里，我们能陆续看到这些 DataEast 游戏的模拟，当然，有好消息也有坏消息，最受期待的《午夜杀手》竟然不能在这次意外收获中获得任务的益处，因为它是采用另一个更强大的保护……

# 经典游戏推荐

## 横版动作游戏系列(ACT)

| 中文名：沉默之龙 |
|---|
| 英文名：Silent Dragon |
| 年份：1992 |
| 制作公司：Taito |
| 光盘位置：Art\lost\recom\silentd.zip |

TAITO 在当时虽然算是街机游戏业中的大亨级厂商，但清版动作游戏的产量却一直不大，知名的就更少了，如果说能在我们心目中留下印象的，《沉默之龙》算是其中之一。和同年的绝大多数清版动作游戏一样，《沉默之龙》采用了流行的黄色血条和标准的四“猛男”角色，借助基板不错的硬件性能，游戏中巨大的敌我角色给玩家留下深刻的印象，而






角色设计方面，刚接触的玩家或许会觉得角色间过于类似，分不出特色，其实只要深入了解，就能体会到 TAITO 的良苦用心，虽然角色间招式类似，但玩上去完全是不同的感觉，通过调整攻击速度和移动速度以及受创范围等参数，每个角色对操作者的控制都有不同的要求，这也算是游戏的一大优点。如果说本游戏系统不够出彩，那么武器方面则

| |
|---|
| 画面：A |
| 经典程度：B |
| 难度：B |
| 系统设计：B |
| 爽快度：A |
| 综合评价：B |

完全是出人意料，在游戏的打击感支持下，游戏中的武器使用起来非常爽快，甚至可以说武器决定了过关的难度，叠加在一起的敌人被主角刷刷几刀全部了帐，其中的爽快感不言而喻，不过直到现在我还无法理解为何一把小刀，到了主角手中就变成一把锋利且巨长的日本刀。



《沉默之龙》的经典程度虽然无法和CAPCOM那清版动作五小强相比较，但在当时机室的受欢迎程度可说是当仁不让，优良的手感、华丽的画面以及庞大的关卡使该游戏受到不少动作游戏玩家的青睐，毕竟TAITO的地位是无法动摇的（不知道还有多少玩家还记得这款游戏里不断跳跃攻击的无赖招式）。

## ● 纵版射击游戏系列(STG)

| |
|---|
| 中文名：战场之狼 |
| 英文名：Mercs |
| 年份：1990 |
| 制作公司：Capcom |
| 光盘位置：Art\lost\recom\mercs.zip |

爽快感的把握，舍Capcom其谁？一直以来，《战场之狼 II》都是我记忆中爽快度最高的纵版射击游戏，或许是被同基板上的清版动作五小强的打压，这款游戏一直鲜有文章提起，但只要是当年从街机室里走过来的玩家，绝对不会对《战场之狼 II》陌生，甚至在纵版射击游戏中，对于90年代初期的街机仔们来说，《战场之狼》是我们的唯一。




首先令我们记忆深刻的是游戏层次分明的画面和贴切的游戏背景，这是CAPCOM游戏一向的良好优



**画面：A**
**经典程度：A**
**难度：A**
**系统设计：B**
**爽快度：S**
**综合评价：A**

点，通过沙漠地形和各个崇山峻岭让我们更身临其境，系统方面游戏并没有吸取当时热门的蓄力攻击、翻滚躲避等，而是祈求从简单中提升游戏性：适中的奔跑速度让我们每次躲避子弹都是那么惊险；武器虽然种类不多但可用场合都特别明显；极具魄力且威力巨大的炸弹让玩家大呼过瘾；新加入的骑乘系统也为游戏增色不少。系统的简洁再加上 CAPCOM 对手感的精确把握，令我们在游戏中保持高度紧张感游戏，以至于无法停顿下来，直到手累后才叫一声：爽！

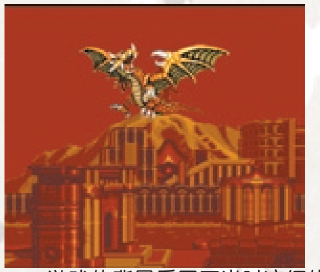
《战场之狼 II》的成功对之后的同类游戏也具有很大的影响，例如 92 年大热的 Data East 杰作《雷霆地带》不少地方能看到《战场之狼 II》的影子，甚至连 SEGA 在 92 年制作的经典射击游戏《沙漠王》（在本期的 MAME 新游戏图鉴里有介绍）也大量借鉴了《战场之狼 II》的游戏要素，通过这款游戏，CAPCOM 告诉我们，除了清版动作游戏，我们制作射击游戏一样是这么棒！

## 横版动作游戏系列(ACT)

| 中文名：暗黑之虎 |
|---|
| 英文名：Black Tiger |
| 年份：1987 |
| 制作公司：Capcom |
| 光盘位置：Art\lost\recom\blktiger. |

同样出自 CAPCOM 之手，作为一款 1987 年的游戏，游戏中的要素和创新实在多得数不胜数，甚至把它称为跨时代的游戏也不为过，本游戏几乎融合了 CAPCOM 对自己未来动作游戏所有的制作理念，可以说，没有它，就没有《魔剑》，甚至不会有如此精彩的 CPS1 基板清版动作五小强以及 CPS2 上的《龙与地下城》。







游戏的背景采用了当时流行的勇者斗恶龙，强壮的勇士身穿盔甲、手提流星锤（原来 CAPCOM 早在八十年代很喜欢这类造型），攻击中不但能甩出流星锤，还能发生三路的飞刀，在游戏优秀的手感前提下，杀死怪物还能得到金钱，而金钱再也不象同时期的游戏里只是个数字摆设，攒够了钱可以到商店的老头那里省级武器和盔甲，武器从流星锤到铁锚、板斧、鹰爪，以及最高级的火焰，盔甲也能升成八级的金甲，另外在游戏中误中陷阱或被怪物击中可能中毒，需要购买解毒水才能消除毒状态，游戏中还存在着一些隐藏的要素，可以获得梦寐以求的武器和铠甲。这些角色扮演要素对于当时的游戏可说是绝无仅有的，全新的要素和一定的角色养成让我们在高难度的游戏中乐此不疲不断尝试。

对于一款八十年代的动作游戏来说，《黑虎》实在有太多的创新，只可惜同类游戏中无一个能从中吸收到其中的精华，最终造成

**画面：B**
**经典程度：S**
**难度：A**
**系统设计：A**
**爽快度：B**
**综合评价：A**

# 街机模拟 Q&A

1、为何我在运行《街霸 III 第三冲击》等 CPS3 游戏时候提示出错，我已经有 Rom 了。

A：目前 CPS3 游戏的 ROM 格式为 Rom+CHD，除了需要 Rom 外，还要有镜象文件才能检测到，而由于 CPS3 游戏驱动还不完善，即使有了这套 Rom，也无法进行模拟，大家继续等待吧。

2、为何我在 Nebula、WinKawaks、MAME 中运行 NeoGeo 游戏时提示我 Bios ROM 错误，无法运行，我已经确定模拟器 ROM 目录中有了 BIOS 文件。

A：这是因为使用了不正确的 BIOS 而造成的，NeoGeo 的 Bios 存在不同的版本，除了早期的各种语言普通版外，还包括了 Debug 版、Aes 版和 Raz 制作的 Uni-Bios 版，目前 MAME 等模拟器使用的都是新版的 Bios，如果使用早期 Neoragex 的 Bios 版本可能会出现错误。

3、想问一下，Nebula 2.24 的游戏列表是不是有上限？我在添加一些 Hack Rom 的时候发觉只要超出一定数量，列表就什么也显示不出来了。

A：没错，由于 Nebula 本身程序的原因，它的游戏列表是有上限的，大家在添加 Data 时候要注意别超过上限，或者可以考虑使用两份的 Nebula 或对 dat 进行分类改名来解决列表上限的问题。

4、为何我使用 WinKawaks 运行游戏时候速度非常慢？已确定我的电脑配置满足了运行游戏的要求。

A：首先检查你的电脑上的显卡、主板等驱动是否已经安装无误，确定是否安装好了最新版的 DirectX，然后进入 Winkawaks 检查配置文件，看是否钩选了“Video memory allocation”；在画面效果上是否使用了大量占用资源的 SuperScale 系列，最后可以删除 Winkawaks 目录下的 INI 配置文件来解决。

# MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

文 连发手柄

## 特别推荐




# 地狱门

## FIXEIGHT

| 厂商 | 东亚企划 |
|---|---|
| 年份 | 1992 |
| 类型 | STG |

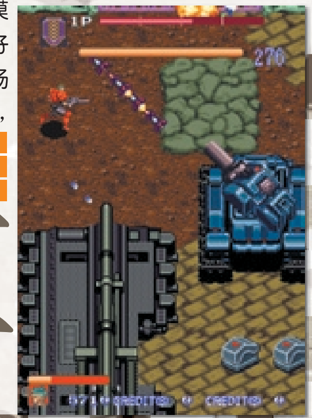
东亚企划的射击游戏的品质是不容置疑的，作为和《天外怪魔》并称为东亚两大招牌纵版动作射击游戏的《地狱门》，在系统上已经非常完善，除了继承自《天外怪魔》的视角、优秀的关卡设计和武器转换系统三大特点外，还把角色选择数提升到了八位，每个角色除了拥有普通的两种攻击方式外，还能在游戏过程中获得独有的特殊武器，不同能力的角色配合为游戏增加了更多的亮点，BOSS 战的紧张感依然一如既往的优秀，另外中途还插入了一些飞行射击游戏关卡，令游戏更多样化。作为一款 92 年的游戏，《地狱门》可说是集大成之作，各方面成熟的系统配合东亚射击游戏的制作实力，带给了我们这款几乎完美的作品，这款游戏很早之前就为 Raine 模拟，不过一直无法正常游戏，直到最近才被 MAME 攻克，但也只能运行 Bootleg（盗版）版本，能在电脑上再次重现这款游戏实是我等街机仔之福。

虽然我们不能否认世嘉当年在街机领域的霸主地位，但我仍然要说，这款跟风之作仍然无法超越卡普空的《战场之狼 II》，九十年代初期正是街机游戏兴盛、动作游戏泛滥的时期，在射击游戏饱和、清版游戏由卡普空一家独大的情况下，世嘉是相对空有技术却处境尴尬，动作射击游戏虽然并不算个新游戏类型，但出色的并不多，《沙漠王》虽然在整个系统几乎照搬《战场之狼 II》，但在世嘉良好的手感把握和影响下仍然取得了不错的成就，难度稍低、场景火爆，同样支持三个游戏吸引了不少喜爱射击游戏的玩家，最终这款模仿之作仍然在动作射击游戏真空期征服了我们，游戏中还是有不少独有的要素，这些就留给大家自己进去体验了。

| 厂商 | SEGA |
|---|---|
| 年份 | 1992 |
| 类型 | STG |

# 沙漠王

## Desert Breaker

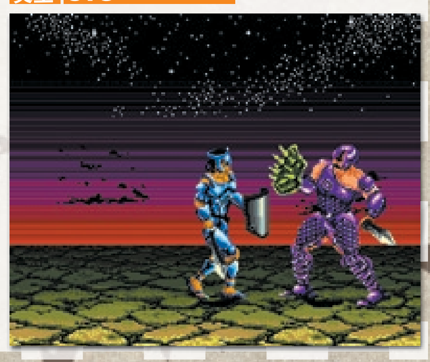


# 黄金之城

## GLADIATOR

| 厂商 | 东亚企划 |
|---|---|
| 年份 | 1992 |
| 类型 | STG |

或许大家对于我把这个游戏放在特别推荐会有些惊奇，确实，在现在看来这游戏实在没什么出彩的地方，不过对于我们老玩家来说，这可是我们当年玩得乐不知彼的骨灰级动作游戏，这款《黄金之城》虽然看起来象清版动作游戏，但玩法还是很特别的，需要把飞来的暗器挡住或打掉，利用盾和武器防御上中下三路源源不断的暗器是非常有难度的，另外在游戏中途遇到敌人开打同样要靠上中下三路防御反击的理念来战斗，想当年为了打败最后的BOSS黄金武士，把自己的动作反应能力练得几乎和野兽一样敏捷了，另外不知道还是否有老玩家记得如何弄出在盾牌上形成一段彩虹的全方位防御技巧（笑），另外在游戏中如果把敌人武器砍掉，它就无法攻击了，然后可以把敌人的盔甲一件件砍掉，当年为了把一个MM武士砍剩一件内衣，我们为此苦练不已（-_-）。





终于……这款游戏终于被模拟了！其实《DD战队》早就已经被加入驱动，不过因为解密问题，直到MAME 0.95u2版才被模拟，终于了结了我们的一个心愿。作为一款动作游戏，这款游戏同样是骨灰级的，和卡普空同时代的动作游戏一样，91年的《DD战队》并没有什么绝招系统，从简单中体会出色，虽然只有攻击和跳跃两个按键，但对打击感和角色控制的要求却非常高，面对大批迎面而来的敌人，逐个消灭才是王道，另外游戏中还能出奔跑中冲撞的必杀，威力非常大，必须一定距离施放，否则会令自己受伤，面对阴魂不散的敌人，要使出实在是太难了，而关底BOSS几乎都会无敌时间和档格，游戏中难度和刺激几乎是同步进行的，另外不知道大家还记不记得第二关的BOSS，我们永远的李小龙……

| 厂商 | SEGA |
|---|---|
| 年份 | 1992 |
| 类型 | ACT |

# DD战队

## D.D Crew

# 雷电FIGHTER系列

RAIDEN FIGHTERS

厂商 西武开发
类型 STG

只要是玩过街机的人，就不会不知道《雷电》，《雷电》一代凭借良好的操作和特殊的合机系统横扫当年的街机厅，一举统一射击游戏，而厂商西武开发也因此而一举成名。时隔六年，《雷电》的新系列《雷电 Fighter》登场，画面和系统都有了质的飞跃，MAME 也经历了三个版本的更新，终于让我们在电脑上体验到了原汁原味的《雷电 Fighter》。

## 01 Raiden Fighters 1996

96 年发布的这款游戏已经蜕化为了全新的风格（似乎有某射击游戏厂商作品的影子），并加入了五种性能迥异的飞机，我们熟悉的跟踪弹变成了当时流行的跟踪激光，另外副机系统、模式转换、合体攻击、子武器一样都没有少，虽然在某种程度上我们感觉已离我们熟悉的《雷电》挺远，但优秀的手感依然能在游戏中体会出来。

## 02 Raiden Fighters Jet 1998

或许这个才是我们等待的《雷电》续作，除了画面的改进和游戏速度的加快外，我们找到了原来熟悉的激光、跟踪弹和背景，最值得激动的自然是那架《雷电》的标志：红色的三角形飞机，或许是西部开发想让我们回味原祖的雷电，本作去掉了一些花哨的系统，取而代之的是朴实操作，是我最喜爱的一作。

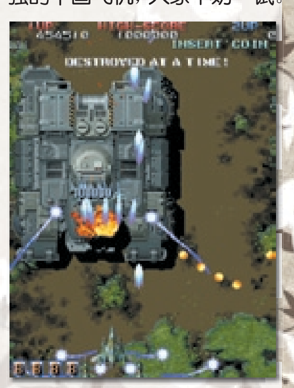
## 03 Raiden Fighters 2 2000

《雷电 Fighter》系列的二代，机种数量在一代的前提下又增加了，其中有那架红色三角形飞机和一台“虫虫特攻队”，当然，隐藏机种就更多了，作为千禧年出品的游戏，这款游戏的品质却属极品，平衡的机种能力和优秀的画面，各种体贴的分数奖励系统，几乎把射击游戏进化成最终极的形态，另外这款游戏还拥有不同的版本，例如有个中国龙版就能通过密码选出一架超强的中国飞机，大家不妨一试。









# 水晶之王

| 厂商 | Brezzasoft |
| --- | --- |
| 年份 | 2001 |
| 类型 | ACT |

## THE CRYSTAL OF KINGS



Nebula的作者Elsemi对水晶基板的模拟，让这款超优秀的清版动作游戏重见天日，作为一款2001年的游戏，超精美的画面配合上集大成的系统让该游戏大放光芒，游戏讲述的是在暗黑城堡魔王的统治下的人民痛不欲生，四位勇士决定去推翻独裁统治者，努力向城堡进军，在典型的龙与地下城类游戏背景下，我们能选到四个极具特色的角色，他们不但招式、属性不同，而且拥有性能各异的魔法，游戏中不但物品系统丰富，还包含大量的隐藏装备，而每个人物除了有不同的大量魔法外，还可以通过搓招的方式放出各类必杀技（大家可以尝试一下用街霸的搓招指令），画面虽然是采用假3D的模式，但精美程度是同类游戏无法比拟的，是清版动作游戏爱好者的不二选择，不过由于水晶基板性能比较强，模拟时候对电脑要求相对较高，具体还是留给大家体验吧。

# 钩子战机

| 厂商 | DataEast |
| --- | --- |
| 年份 | 1992 |
| 类型 | STG |

## BOOGIE WINGS

说实在的，DataEast那堆因保护严密而模拟不能的游戏中，除了《午夜杀手》之外，我最期待的就是它了，如果你曾经接触过这款游戏，也一定会有同样的感觉，可以毫不夸张地说，《钩子战机》实在是太有趣了，很难想象一款飞行射击游戏能制作得如此精彩，我想也就只有DataEast才能把一款游戏制作得那么精致，游戏刚开始虽然乘着飞机登场，但真正的主角是飞机里的驾驶员，《钩子战机》名字的由来是因为操作的飞机带钩子，能把游戏途中的物品或攻击道具拉起来使用，当然，这并不是最出彩的地方，当我们的飞机损坏后，这款游戏立即变成了类似《合金弹头》类射击游戏，更令人激动的是我们在游戏途中还能获得大量的骑乘装备，想不到动作游戏的招牌：骑乘系统竟然能一款飞行射击游戏中大放异彩，喷火的蛙人、火力很猛的机器人，还能找到马、摩托车、吉普、火箭发射器、坦克等等好东西，在某些特殊关卡我们甚至要学《合金装备》里的潜入，实在很搞笑，另外游戏画面和背景也非常精细，当你在地下抓起一只猫投向敌人时，那种感觉是无以言表的，DataEast用《钩子战机》来告诉我们，游戏性是从创新开始的。



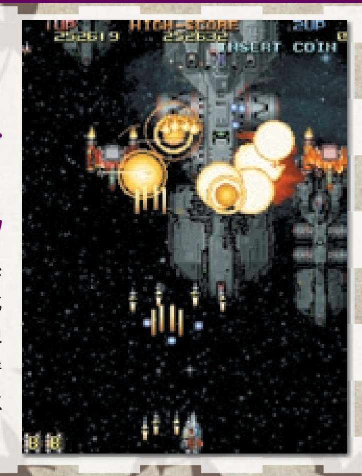


# 其他推荐

## VIPER PHASE

| | |
|---|---|
| 厂商 | 西武开发 |
| 年份 | 1995 |
| 类型 | STG |

由于和《雷电 Fighter》系列使用同一块基板，这个游戏的画面风格几乎和 Fighter 同出一辙，不过系统就简单多了，没有什么副机、蓄力和机种选择，大家只要想着如何消灭敌人就够了，关卡和 BOSS 的设计也非常不错，或许这是西部想让我们体现简单的快乐。



## 战场之狼 COMMANDO

| | |
|---|---|
| 厂商 | Brezzasoft |
| 年份 | 2001 |
| 类型 | ACT |

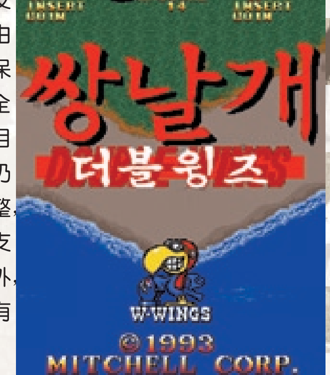
Capcom 早期的奠基纵版射击游戏，包含了早期射击游戏基本要素，难度非常大，曾向红白机移植，是当年非常受欢迎的射击游戏，后在 CPS1 基板上推出了二代。



## 双翼 DOUBLE WINGS

| | |
|---|---|
| 厂商 | Mitchell |
| 年份 | 1993 |
| 类型 | STG |

虽然这是一款再普通不过的飞行射击游戏，但当时它在街机室还是挺红火的，可能就是因为够简单吧。在系统方面基本和《雷电》一致，连两种基础子弹散花、激光都一样，中等偏低的难度适合我们无聊时候打发时间，由于目前保护未完全解开，目前模拟仍然不完整，除了不支持声音外，画面也有问题。



# Dunk Shot

厂商 SEGA
年份 1986
类型 ACT

SEGA 早期制作的篮球游戏，这款游戏的特点是以俯视的角度来进行游戏，无论是抢蓝板还是远射的感觉都非常不错，手感算中上，不过游戏中也太容易犯规了吧。



# Super Stingray

厂商 Alpha 电工
年份 1986
类型 STG

非常不错的坦克游戏，让我们想起了红白机上的《坦克大战》，不过这款游戏的画面就好多了，游戏开始可以选择辅助武器，然后把上面敌方的基地摧毁就算完成关卡，游戏难度很高，非常有挑战性。



# Recalhorn

厂商 Taito
年份 1994
类型 ACT

有点象 SNK 制作的歌唱战士雅典娜，不过游戏要单调许多，甚至类型都不象街机游戏，画面还过得去，通过唱出音符来攻击小动物，获得苹果之类的，从游戏素质来看，这实在不象是 94 年出自 TAITO 的游戏。



# 雷扎斗 Riot

厂商 SNK
年份 1992
类型 STG

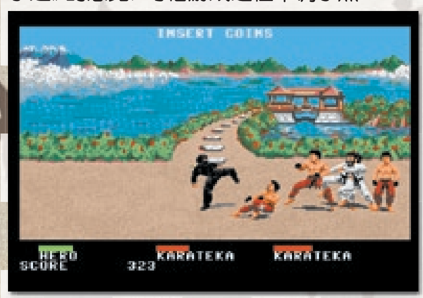
老牌游戏厂商 NMK 出品的动作射击游戏（还记得 NMK 的野马战机吗？），非常不错的游戏，作为一款枪类游戏，系统非常新颖，主角的前面和后面都会出现敌人，也就是说我们必须前后兼顾，如果采用过去的方式来玩基本是没过关可能性的，多利用游戏中的掩体才能体会到游戏中的乐趣。



# 忍者任务 Ninja Mission

| 厂商 | Arcadia |
| --- | --- |
| 年份 | 1987 |
| 类型 | ACT |

动作感觉非常不错的一个动作游戏，主角的招式非常多，如果象其他动作游戏一样和敌人面对面硬拼是没任何胜算的，需要灵活跳跃和出招抓空隙，有点当年红白机上《空手道》的感觉，可惜游戏进程单调了点。




# 雷 刃 THUNDER BLADE

| 厂商 | SEGA |
| --- | --- |
| 年份 | 1987 |
| 类型 | STG |

SEGA果然是早期街机游戏技术的领头羊啊，虽然这是一款八十年代末期的飞行射击游戏，但它把放缩功能作为了游戏的主体，在游戏中可随时提升或下降直升机的高度来攻击敌人和闪避子弹，当然如果控制不当还可能撞上高楼坠毁，立体感非常强烈。



# B.C的故事 B.C Story

| 厂商 | SemiCom |
| --- | --- |
| 年份 | 1997 |
| 类型 | SPG |

又见跑步游戏，我们在街机厅比较少见这类游戏并不是因为它受欢迎程度低，而是太伤摇杆了老板不舍得进（君不见每次三国吃包比赛时候老板那泪光盈盈的表情），这款游戏的画面还不错，角色竟然也有“衰哥”、美女、和老头，记得玩时候爱护你的键盘。




# MIGHTY WARRIORS

| 厂商 | Elettronica |
| --- | --- |
| 年份 | 199? |
| 类型 | FTG |

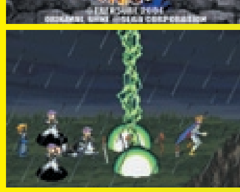
我不知道这款游戏是哪年出的，但肯定比《街霸 II》晚，游戏中的角色招式不少是抄袭《街霸 II》的，不过这款游戏的系统却非常有趣，一些格斗游戏的新要素都包含了，例如组队、能量系统、装备损坏，不过制作厂商能力不足，游戏可玩性不高。



# GBA 游戏图鉴精选

GAME BOY ADVANCE





| 游戏编号 | 1662 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Advance Guardian Heroes |
| 中文名称 | 守护英雄 Advance |
| 游戏公司 | Treasure |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-09-22 |
| 游戏容量 | 64Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124（4Kbit） |

SEGA SS 经典游戏回归，超火爆的场面，应接不暇的成堆敌人，回天剑舞，魔法大战……当然，这些都是 SS 版给我们留下的印象，GBA 上我们不可能要求更多，至少在画面上是做不到的。不过在这个游戏中，我们还是能听到熟悉的节拍和音乐，看到熟悉的角色背影，况且还有着 GBA 游戏里相对不俗的流畅手感呢。Normal 难度完成游戏后会出现 Time Attack 模式，Hard 难度完成会出现 Endless 模式，而最高难度下完成则可使片头改变。




| 游戏编号 | 1692 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Fire Emblem - Seima no Kouseki |
| 中文名称 | 火焰纹章 圣魔之光石 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-10-07 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103（256Kbit） |

GBA 上“《纹章》系列”第三弹，Fans 们一年半苦苦等待所盼来的福音，任氏自然没让大家失望。在辽阔的玛基瓦尔大陆上，五块圣石守护着五个国家，和平宁静的生活一直伴随着众生，然而是谁打破了这平和的局面，急风暴雨般的兵戈铁马和连天不断的满城烽火又是谁所欲？一个引人入胜的故事，一批新的乱世英雄，又一个完美的“纹章”神话。对于这样一个有着深厚历史背景以及玩家情感的游戏，我们自然有着相同的强烈渴望。




| 游戏编号 | 1694 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Mario Pinball Land |
| 中文名称 | 马里奥弹球世界 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-10-05 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124（4Kbit） |

以名人效应来骗银子的噱头把戏向来不是任氏的作风，努力再努力，创新再创新，当你玩到这款看似简单却又魅力无穷的《马里奥弹球世界》之时相信你也会产生与笔者相同的感受。并不是只有冠上“大作”之名的游戏才优秀得非玩不可，看到化身球状的大明星马里奥在画面上自由的起舞，那种兴奋与愉悦的感觉是难以抑制的。你无需将其与过去的任何类似的游戏相比较，因为马里奥就是马里奥，任天堂就是任天堂，她们的魅力都是独一无二的。







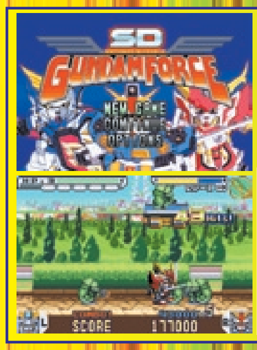

| 游戏编号 | 1703 |
|---|---|
| 英文名称 | Mawaru Made in Wario |
| 中文名称 | 旋转瓦里奥制造 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-10-14 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

还记得以前那种可以摇着小钢珠进洞或者什么的铅笔刨么，对于曾经活在“远古时代”的年少的我们而言，如此简单的一个玩具也能让我们不忍释手，不知道这个游戏的创意是否源自于此。时过境迁的今天，手中那构造简单小小铅笔刨变成了设计精密的电子产品，单一的小钢珠则变成了各种趣味无穷的小游戏。不停地小心翼翼地左右摇啊摇，手真的不会累么？呵呵，完全不会呢，因为对于这个似曾相识的东西，我们还想要更多的体验，无论是对过去、现在或者未来都是如此。




| 游戏编号 | 1663 |
|---|---|
| 英文名称 | Angel Collection 2 - Pichimo ni Narou |
| 中文名称 | 天使的收藏品 2 成为杂志模特 |
| 游戏公司 | MTO |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-09-22 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

《美少女梦工厂》系的游戏在时下流行得不愠不火，游戏本身没有变化，但游戏人的心态却有了微妙变化，为什么一提到这类游戏脑袋里就老是冒出“调教”这种字眼呢（真罪恶）……与其他培育类型游戏相比，本作显然标的性很明确，那就是成为一名时尚的杂志模特，为此不断秀美容姿、提高修养即可，而省去了诸多繁文缛节。不过这同时也丢失了很多乐趣呢，特别对于我这种喜欢把凌波丽培养成小太妹、把明日香培养成乖乖女的人。




| 游戏编号 | 1714 |
|---|---|
| 英文名称 | SD Gundam Force |
| 中文名称 | SD 高达力量 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-10-11 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

“黑暗阿克西斯”的入侵让和平的星球尼奥托比亚处于水深火热之中，作为星球最后的希望，秘密组织“高达力量”在星球居民的配合下与恶势力展开了不屈斗争。作为SUNRISE这么一部热播的动画，相信很多Fans都是“未玩泪先流”。喜欢这种 SD 造型却又不失动感的感觉，这种嗜好大概从 FC 时代的《SD 大作战》开始就有了，高达三人组造型颇有日本战国武士的风采，普通技的流畅与连续技的华丽都保证了游戏的可玩性。（PS：爆裂丸真是上品，HOHO）



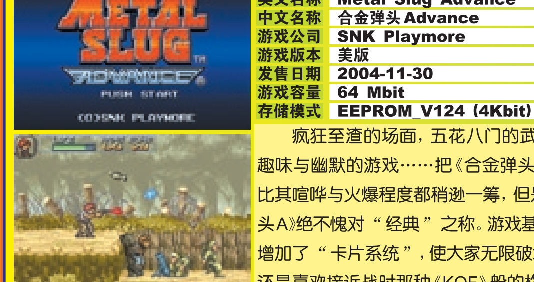

| 游戏编号 | 1717 |
|---|---|
| 英文名称 | Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - Battle Nexus |
| 中文名称 | 忍者神龟 2 并肩作战 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-10-19 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

童年时代那略显呆滞却有着侠义心肠和敏捷身手的 4 只大闸蟹又回来了！哦，不对，是 4 只小王八……这不能怪在下鲁莽与无知，只因过于激动才胡言乱语，不是么，毕竟他们离开我们已经太久太久。看得出 KONAMI 为该游戏的复出还是煞费了一番功夫的，除了 GBA 版外，XBox、PS2 以及 PC3 大平台上也都有各自版本。如果你受不了大屏幕前的高难度，不妨倒在床上对着小屏幕找感觉（虽然可比性不高），道具的收集和分支路线的攻略，这些都是吸引人的要素。




| 游戏编号 | 1743 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Zelda no Densetsu - Fushigi no Boushi |
| 中文名称 | 塞尔达传说 不思议帽子 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-04 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

林克这回面对的是宏观与微观两个世界，产生这一变化的就是他头上那顶不知道从哪弄来的鸟状小绿帽子。亦师亦友的小家伙一路上不但会给林克不少行动建议，也少不了斗嘴也纷争，没办法，毕竟人家是游戏的副标题，也算顶了半边天，自然要有足够的戏份。与《四神剑》相比，本作少了一份配合的刺激与喧哗，但这更贴近系列的原汁原味嘛。总之一句话，行动依旧自由，谜题依旧耐玩，攻略依旧精彩，所以自然不可错过。




| 游戏编号 | 1755 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Metal Slug Advance |
| 中文名称 | 合金弹头Advance |
| 游戏公司 | SNK Playmore |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-11-30 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

疯狂至渣的场面，五花八门的武器，包罗万象的敌人，这是个树立典型 SNK 趣味与幽默的游戏……把《合金弹头》搬上 GBA 绝对众望所归，虽然与街机版相比其喧哗与火爆程度都稍逊一筹，但是作为一个方寸屏幕里的 64M 游戏，《合金弹头A》绝不愧对“经典”之称。游戏基本完全继承了原作的各种要素，并在此基础上增加了“卡片系统”，使大家无限破坏欲与收集癖好同时得到满足。不管怎么样我还是喜欢接近战时那种《KOF》般的格斗感觉，哈哈。




| 游戏编号 | 1762 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Shaman King - Master of Spirits |
| 中文名称 | 通灵王 灵魂大师 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-11-09 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

所谓通灵者是指能够与神灵、精灵和死灵进行直接沟通的人，而通灵王则是拥有所有通灵者能力的万能之人。曾为和月伸宏助手的漫画大师武井宏之的代表性长篇漫画《通灵王》，以其满载活力的故事和充满个性人设成为《少年跳跃》的当家作品之一。对于这类游戏制作已驾轻就熟的 KONAMI 自然不会让 Fans 们失望，玩家将扮演故事主角麻仓叶冲破充满危险和敌人的重重关卡去阻止恶魔通灵者复兴邪恶的“Guardian of Demons”。

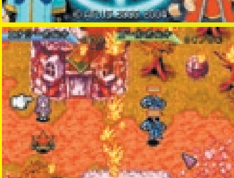



| 游戏编号 | 1764 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Kingdom Hearts - Chain of Memories |
| 中文名称 | 王国之心 记忆之链 |
| 游戏公司 | Square Enix |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-11 |
| 游戏容量 | 256 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103 (256Kbit) |

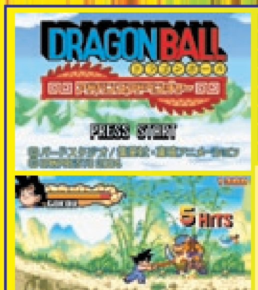
256M 的容量对于一个 GBA 游戏而言意味着什么，相信大家都心里有数吧。史氏魅力无限的角色与迪斯尼经典卡通人物联袂出演的这部杰作在 PS2 上就赢得满堂喝彩，童话般的梦境与诗画般的游走，与其说在进行一场游戏不如说在经历一次身心的沉醉与洗涤。对于史艾这个千呼万唤始出来的百万级 ARPG 大作，一切介绍都是多余的，你需要做的就是准备好零食，然后拿上 GBA 端坐好开玩。记住，只此独一无二的一家，走过路过不可错过。




| 游戏编号 | 1768 |
|---|---|
| 英文名称 | Shin Megami Tensei - Devil Children Messiah Riser |
| 中文名称 | 真女神转生 恶魔之子弥赛亚镭射 |
| 游戏公司 | Smilesoft |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-04 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

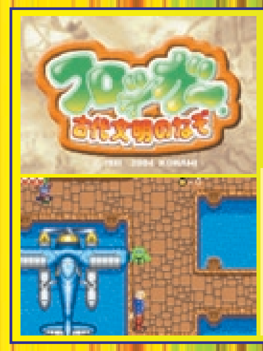


老实说“《女神转生》系列”到了GBA上有点丧失了其风格，没有了诡秘的氛围和惊心动魄的剧情，取而代之的是类似《口袋妖怪》的收集和探索乐趣，Q版的恶魔再怎么凶狠也完全让人没有感觉。这是否是ATLUS的失误我们不敢轻言定论，权且认为是其探索该系列游戏低龄化所作的尝试吧。据GBA上前几作“光暗冰炎”看来，口碑似乎还算过得去，不过对于大多数习惯了《灵魂黑客》这种握着手柄冒冷汗的玩家来说，应该发烧度不是很高。



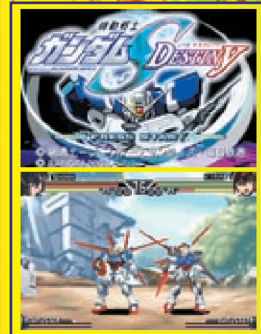

| 游戏编号 | 1782 |
|---|---|
| 英文名称 | Dragon Ball - Advance Adventure |
| 中文名称 | 龙珠大冒险 |
| 游戏公司 | Banpresto |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-18 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

《龙珠大冒险》是个值得推荐的精品，个人认为其品质要比GBA上之前那几作剧情拼凑有点“离奇”的龙珠游戏优秀得多。作为一个纯正的ACT，本作的手感和流畅度绝对能让人满意，而更令人感动的是其对原作剧情所进行的充分且合理的挖掘，从小悟空与布尔玛的相遇到与短笛大魔王的交战，这期间的许多令人难忘的场面都一一呈现，你还记得“炒饭”皮拉夫三人组么，还记得黑绸军么，还记得桃白白么，还有孙悟饭爷爷呢……



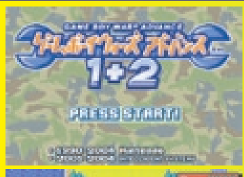
| 游戏编号 | 1788 |
|---|---|
| 英文名称 | Frogger Kodaibunmei no Nazo |
| 中文名称 | 青蛙冒险 古文明之谜 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-06-17 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

悠闲自在的青蛙君正躺在小屋旁的河边享受着大自然，突然一架滑翔机风风火火不偏不倚地紧急“降落”在其身旁，如此“天灾”带来的损失，除了安然的心情外，还有个破碎的珍贵玩偶。不过“邮差”格里夫带来封古遗迹冒险邀请信总算能让青蛙君的心情稍稍好转，天性好奇的它自然毫不犹豫接受了邀请……出自KONAMI的这部《青蛙冒险 古文明之谜》在谜题的设计上下了不少功夫，所以对于喜欢接受头脑挑战的玩家切不可错过哦。



| 游戏编号 | 1801 |
|---|---|
| 英文名称 | Kidou Senshi Gundam Seed Destiny |
| 中文名称 | 机动战士高达SEED 命运 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-25 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

SEED小强们的舞台再开，《高达SEED》的魅力在让OTAKU们飘飘然的同时，也让东家SUNRISE和BANDAI赚了个盆满钵满。游戏几乎囊括了目前格斗游戏中所出现的所有模式，好斗的玩家们尽可疯狂发泄。不过本人向来对这种2D机器人格斗游戏的看法用4个字尽可概括——不伦不类……想想过去《夏亚逆袭》是何等的痛快啊，但以GBA的机能还是不合适过多的YY，再说现今PSP和NDS都已粉墨登场，真正的惊喜离我们已然不会太远，期待吧。

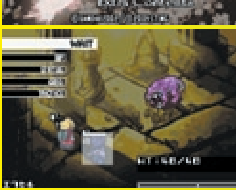





| 游戏编号 | 1802 |
|---|---|
| 英文名称 | Gameboy Wars Advance 1+2 |
| 中文名称 | 高级战争1+2 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-26 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | FLASH1M_V102 (1024Kbit) |

任氏出品的“口袋中的战争”显然已成为广大战略游戏爱好者的必备之物，兵种相克、地形优势、诱敌、伏击等等战争中的基本战术在这里都得以淋漓尽致的体现。该系列游戏就属于那种一但投入进去就绝对不能自拔的类型，体验到自己经过精密部署后成功攻城掠地的那种成就感，相信你一定会马不停蹄地赶紧按下“Next”。目前该系列的最新作NDS版《高级战争》已公开，在发售日到来之前，我们还是有必要抓紧时间把这两位“先驱”再度重温。



| 游戏编号 | 1803 |
|---|---|
| 英文名称 | Yakusoku no Chi Riviera |
| 中文名称 | 约束之地Riviera |
| 游戏公司 | Sting |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-25 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103 (256Kbit) |

一场神与魔之战，一块见证时空转换的土地，一群代表正义却又冠名“死神”的人，阴谋与激战围绕着“约束之地”再度展开，这背后到底隐藏着什么，通往未来的方向到底又在何处呢，“神罚”行动已经开始，而你就是执行者……WSC上的这部名作有着优秀的剧本，出色的画面以及独特的游戏系统，因而也被视为将WSC机能发挥到极致的至宝。如今这一GBA同名作品的移植版，除了继承了源版的种种优点外，还增加了些新的东西，比如隐藏要素。



| 游戏编号 | 1811 |
|---|---|
| 英文名称 | Power Pro Kun Pocket 7 |
| 中文名称 | 口袋力量职业棒球7 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-02 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

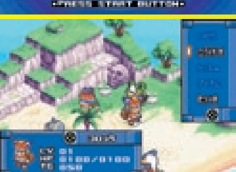
“《口袋职棒》系列”发展至今已成功笼络到了一大批铁杆Fans，如果说国内玩家对其认知度不是很高，恐怕也仅仅出于棒球这一运动在国内的号召力远不能行吧。游戏的画风在简单中透露着令人捧腹难忘的古灵精怪，而有趣的育成以及比赛过程也让人深受吸引。与其它育成类游戏不同的是，游戏的剧情相当之丰富，对白也妙趣横生。这次的故事是从高校里一个貌似“红侠乔伊”号称爱与正义的战士的超级打者的出现开始，作为主角的你作好艰苦挑战的觉悟吧。




| 游戏编号 | 1829 |
|---|---|
| 英文名称 | Futari ha Precure Arienaai Yume no Kuni ha Daimeikyuu |
| 中文名称 | 梦之国大迷宫 华丽搭档二人组 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-09 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

撇开游戏名字不谈，在没进入正式游戏之前，看满篇的对白和精美的人物特写画面，你完全有理由认为这是个典型的美少女恋爱AVG，但如果你就此把这个游戏扔到一旁，事后可会后悔哦。因为这确实是个有着相当趣味的ACT游戏，在固定时间内通过这华丽搭档二人组的默契配合找到过版的途径，当然，这其中默契的体现就在于需用LR键切换两名角色来配合通过各种机关，使两人都能顺利离开迷宫。对于控萝莉的玩家而言，该游戏的魅力恐怕也不低于《马里奥VS大金刚》。





| 游戏编号 | 1830 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Korokke Great Toki no Boukensha |
| 中文名称 | 禁货猎人 时空的冒险者 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-09 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103（256Kbit） |

该游戏有着充满恶搞气氛的剧情与人物设定，如果大家有看同名动画相信早有感觉。算来《禁货猎人》的游戏前前后后出了5作，已成系列了。这部游戏有了不少创新，首先，游戏采用了回合制战棋方式进行，有着经验值和升级设定，战斗则采用2D双线对战的形式，己方最多可以派出8人，在没把握单挑对手的情况下，你可以选择将两名角色并排进行2P1的战斗，当然你也有可能落单被对方2P……战斗胜利后玩家操纵的人物获得100%经验，其他人则只能获得一半经验。





| 游戏编号 | 1832 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Rockman EXE 5 - Team of Blues |
| 中文名称 | 洛克人EXE 5 布鲁斯之队 |
| 游戏公司 | Capcom |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-09 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113（256Kbit） |

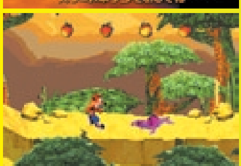
时至今日“《洛克人EXE》系列”作为“《洛克人》系列”的一个分支可以说已完全独自撑起了一片天空，转入RPG模式后的本系列作品的卖点不是超高难度的动作挑战诱惑，而是与当今流行的网络主题相关的剧情。全新的组队战系统是本作的一大特色，玩家除了可以控制传统主角洛克人外，还可以控制由其他NAVI组成的战斗小队（在该游戏的另一版本《卡尼尔之队》中玩家可获得不同的NAVI），而此前大受好评的“魂之共鸣”系统也得以保留。



| 游戏编号 | 1835 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Keroro Gunsou Taiketsu! Keroro Cart de Arimasu!! |
| 中文名称 | 青蛙军曹对决 激走青蛙大作战！ |
| 游戏公司 | Sunrise |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-09 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113（256Kbit） |

一场恶搞之风劲刮的地球侵略战，除却角色头上那顶令人心情晦涩的帽子外，故事中令人绝倒的笑料以及蕴藏于这些笑料中的丝丝温情都是值得大家一看的，目前的动画版也正在热播。回到游戏中，5个憨态可掬的青蛙通过机动滑板进行着一场驾技大对决，如能取得好的名次就可获得更高的积分进行更好的技能升级。当然赛场上少不了五花八门的道具，香蕉皮、煎锅、炸弹等等都为“出头鸟”准备着呢，所以先尾随再反超的战术还是行之有效的。





| 游戏编号 | 1837 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Crash Bandicoot Advance - Wakuwaku Tomodachi Daisakusen |
| 中文名称 | 古惑狼 友情大作战 |
| 游戏公司 | Vivendi |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-09 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124（4Kbit） |

古惑狼Crash是只橙褐色袋狼，自1996年出道以来，以其为主角的系列游戏已经在全球销售超过3000万套，堪称世界上最受欢迎的卡通角色之一。之前GBA上给大家印象较深的是其为主角的赛车游戏，今次Crash终于可以充分显露自己的身手了。128M的大容量确保了游戏出色的画面以及流畅的动作，难度方面较之《超级大金刚》要稍简单些。游戏设定的地势差使得画面会随之起伏，看久后会让人有点眼花缭乱之感，不过这对于应该比在下年轻的大家而言不是问题……






| 游戏编号 | 1838 |
|---|---|
| 英文名称 | Boukyaku no Senritsu |
| 中文名称 | 忘却的旋律 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-11-25 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) (Patched) |

又是来自一部人气动漫作品改编的游戏，原作的漫画出自角川书店的片仓真二之手，而鼎鼎大名的 GAINAX 接手了其动画版的制作，制作人员中自然少不了以《EVA》为代表作的贞本义行。对于原作本身，这里还是引用众多媒体的评价吧“这是部风格既怪且艳的动画，实验性和主流性错综复杂交织在一起，恰似一段“忘却的旋律”，让人有点摸不着头绪”。游戏为清版 ASTG，实际效果并不尽如人意，人物动作稍显僵硬，如果你是原作的 Fans 倒可以一试。




| 游戏编号 | 1842 |
|---|---|
| 英文名称 | Duel Master 3 |
| 中文名称 | 卡片决斗高手 3 |
| 游戏公司 | Atlus |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-16 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

“《卡片决斗高手》系列”是日本新近崛起的卡片游戏，如今的人气也是与日俱增。与《卡片召唤师》或者“《游戏王》系列”相比，其综合素质还是稍逊一筹，不过该游戏本身的定位为相对较低的年龄层，所以我们也不必过于对其进行指指点点。不徐不急的对决节奏配合颇具气势的音乐，还有华丽的召唤效果，这些都是游戏的亮点。至于游戏的规则，初心者或许会觉得苦手，不过一旦你有所了解后，或许你就会一下成为其坚定 Fans 也说不定。



| 游戏编号 | 1847 |
|---|---|
| 英文名称 | Zettai Zetsumei Dangerous Jiisan 3 Hateshinaki Mamonogatari |
| 中文名称 | 绝体绝命顽固老头 3 无尽的恶魔故事 |
| 游戏公司 | Kids Station |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-16 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

GBA 上 Kuso 游戏的代言人非该系列游戏莫属，一个老头子能配上“绝体绝命”这类字眼着实让人顿首佩服。告别前作与外星人的纠缠，这回的祖孙二人与著名的桃太郎开始了新的冒险，作为一个动作过关游戏，本作在技术操作方面实在没什么值得一提的，而看点当然在于其彻头彻尾的 Kuso 剧情，每一个表情，每一个对话，每一个 Boss 造型……如果你能坚持到通关，相信你的笑神经一定能得到有效 LV UP，反正我是受不了了，哈哈。



| 游戏编号 | 1848 |
|---|---|
| 英文名称 | Genseishin Justirisers - Souchaku Chikyuu no Senshitachi |
| 中文名称 | 幻星神正义战士 地球的战士们 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-22 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V131 (512Kbit) |

《幻星神正义战士》有着与《假面骑士》等作品类似的剧情构架，都是描述化身正义战士的英雄与邪恶份子不懈对抗，最终守护了地球和平。游戏以原作的剧情为主轴，其中标准的日式英雄精采对打动作场面自然是不可或缺的要素。在这个简单的横版 ACT 游戏中，每名角色都拥有拳击与武器攻击两项基本技能，只要避免被敌方左右夹攻，然后擅用 R 键进行防御后的反击便可较轻松地过关。儿童向性的游戏，随便玩玩就好，不必较真……





| 游戏编号 | 1849 |
|---|---|
| 英文名称 | Konjiki no Gashbell - Unare Yuujou no Zakeru 2 |
| 中文名称 | 金色的卡修 友情的电击2 |
| 游戏公司 | Banpresto |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-22 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

主角清磨的爸爸在森林中救了一个名为卡修的小男孩，这个小男孩为报答救命之恩便成为了清磨的护身使者。然而自恃天才的清磨压根也不想和这个小家伙扯上关系，因此他希望破解那本记有卡修身世之谜的“红书”之后尽快赶走卡修，然而意想不到的麻烦事已经接踵而至……GBA 上的前作是个不错的动作清版游戏，而今作则变成了纯对战游戏，这种模式虽然能更好的表现原作中那些多姿多彩的攻击方式，但游戏性无疑已大打折扣。



| 游戏编号 | 1855 |
|---|---|
| 英文名称 | Tales of the World - Narikiri Dungeon 3 |
| 中文名称 | 世界传说 换装迷宫3 |
| 游戏公司 | Namco |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-06 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

NAMCO“《传说》系列”的品质与魅力是有口皆碑的，继承了该系列战斗的华丽与刺激连击等特点的GBA大作“《换装》系列”自然也深受广大玩家的好评，而其中的主打 COSPLAY 要素更是充满了创意与乐趣。随着 NDS 与 PSP 的降临，GBA 的人气与市场都受到了冲击，因而这款 GBA 扛鼎作品更显弥足珍贵。别忘了ā田省治这位曾成功构造出《天外魔镜》等拥有独特世界观的游戏剧本的日本著名游戏制作人担任本作的剧本监督，其奇幻的思维与灵感为游戏带来的感觉是无与伦比的。



| 游戏编号 | 1857 |
|---|---|
| 英文名称 | Yu-Gi-Oh! Duel Monsters International 2 |
| 中文名称 | 游戏王之怪兽卡片决斗国际版2 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-30 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

《游戏王》是卡片游戏玩家都不可逃过的招牌式卡片游戏系列，自首部作品问世至今已有了 10 余作之海量，相关的周边产品更是不计其数。想到那些肯花上万元购买卡片的发烧玩家，我们在为该游戏魅力折服的同时，也该好好佩服 KONAMI 精明的商业头脑。除了拥有极具感染力的剧情外，游戏中那种富有战略性的卡片组合以及瞬间局势的逆转，也是让玩家们不能自拔的原因。如果你未曾接触过该类游戏，真的希望你能好好研究其游戏规则，这确是一片有着无穷吸引力的新天地。







| 游戏编号 | 1864 |
|---|---|
| 英文名称 | Banjo Pilot |
| 中文名称 | 班尼飞行员 |
| 游戏公司 | THQ |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 未明 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

该游戏由 THQ 代理发行，制作公司则是凭借《超级大金刚》而名声大噪的 RARE。游戏类型为 RAC，新颖之处在于由地下的车换成了天上的飞机。行使空间的扩大自然使得游戏的操作更显丰富刺激，游戏中你必须掌握飞机的俯冲、攀升以及回转等操作，否则那些对手的攻击绝对让你吃不了兜着走。游戏共设有 4 个奖杯，当你集齐所有奖杯之后便会出现一个更刺激的模式，那就是 Boss 战，在这你将由一个竞速手转变为一个华丽击坠王。



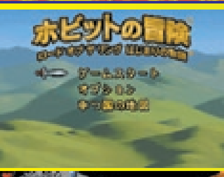

| 游戏编号 | 1866 |
|---|---|
| 英文名称 | Mario Party Advance |
| 中文名称 | 马里奥聚会Advance |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-13 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

《马里奥聚会》这一类似于《大富翁》的TAB游戏似乎已约定成俗，但凡任氏主机都要举行这么一个Party，一来为众明星提提人气，二来收收银子……本作是NGC上同名游戏的GBA版，其中还包括了近50种有趣的迷你游戏，网球、溜冰、竞走等绝对能让你玩得尽兴，不过玩家首先得通过单人模式来获得它们。不用像《马里奥赛车》那么刺激，也不用像《马里奥VS大金刚》那般费尽心思，轻轻松松带根联机线找朋友轻松一下吧。



| 游戏编号 | 1868 |
|---|---|
| 英文名称 | Vattroller X |
| 中文名称 | 球斗士X |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-10-28 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103 (256Kbit) |

《球斗士X》的舞台设定在近未来，该赛事被定义为新格斗运动，参赛者则被称为球斗士。比赛在一个封闭的场所中进行，赛场的周围设有几个洞穴，参赛者的目标就是设法将对手击落洞穴，可近似理解为“人形桌球”。《球斗士X》同名漫画是日本著名漫画刊物《少年跳跃》为纪念10周年创刊准备的作品之一，角色设定ā野丹也的代表作有《数码暴龙》等。游戏最多可允许4人同时进行对战（3V1或2V2），游戏除了刺激的对战模式外，还设有养成模式，其中有众多原创角色可选择。




| 游戏编号 | 1869 |
|---|---|
| 英文名称 | Hobbit no Bouken |
| 中文名称 | 哈比人的冒险 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-20 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

《指环王》的风暴席卷全球，连在下这种向来对西片不太感冒的人竟然也一头栽了进去，这魔力真有够神奇。该游戏为《指环王前传》，故事讲述的是《指环王》60年前的故事，主角就是佛罗多的叔父帕金斯，在其中我们还可以看到熟悉的灰袍巫师甘道夫。游戏类型为ARPG，有着种类繁多的道具以及颇费脑筋的谜题。如果你想更多了解《指环王》的种种来龙去脉，不妨好好玩玩该游戏，毕竟玩游戏与看电影还是有所区别的。

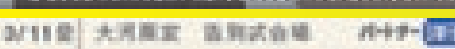
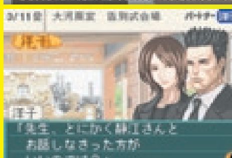



| 游戏编号 | 1870 |
|---|---|
| 英文名称 | Bouken-Ou Beet - Busters Road |
| 中文名称 | 冒险王比特 克星之路 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-20 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

在黑暗世纪，强大的魔人操纵着魔物，人类生活因此而变得苦不堪言。一种专门对付魔人的职业在此环境里诞生，大家都把这些人称为“狩魔战士”。一直渴望成为“狩魔战士”的少年比特接受了他人生的第一个任务，新的冒险王传说就此展开。这是继“《光明之魂》系列”和《塞尔达 不思议帽子》之后又一极为出色ARPG，其中多样的武器和道具设定让人不禁联想到史氏的经典《玛娜传说》，至于比特的造型，有人说像短发的小悟空……





| 游戏编号 | 1873 |
|---|---|
| 英文名称 | Tantei Jinguuji Saburou Shiroi Kage no Syoujyo |
| 中文名称 | 侦探神宫寺三郎白影少女 |
| 游戏公司 | Workjam |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-27 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

“《探侦神宫寺三郎》系列”为WORKJAM大受好评的推理AVG，该系列游戏的人物设定采用写实风格，场景则取景于真实场景，使游戏的氛围更真实。不过游戏对于文字的理解要求比较高，所以国内一般玩家恐怕比较苦手。关于游戏的系统，其中“推理系统”是把主角神ā寺的行动细分，根据状况准备诸多推理要素，并依靠推理所得到的“侦探点数”；“同伴系统”则可以把“侦探点数”分给助手，他们的能力上升后，就会在今后的调查中提出更有价值的建议。




| 游戏编号 | 1874 |
|---|---|
| 英文名称 | Sangokushi Koumeiden |
| 中文名称 | 三国志 孔明传 |
| 游戏公司 | Koei |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-27 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V131 (512Kbit) |

三国时期的蜀国军师诸葛亮或许是中国古代史上最具魅力的文臣，其羽扇纶巾在战场上指挥若定的形象以及鬼神莫测的谋略都让万人敬仰。本游戏就是以诸葛亮为主角，故事从刘备“三顾茅庐”开始，赤壁之战，征平南蛮等著名事件都一一再现，而且在游戏中达到一定条件还可以避免星陨五丈原事件，从而以诸葛亮一己之力改变历史，兴复汉室。与该系列游戏最著名的《英杰传》和《曹操传》相比，《孔明传》的难度偏低是让人稍感遗憾之处。



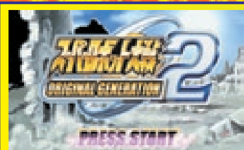

| 游戏编号 | 1875 |
|---|---|
| 英文名称 | Sangokushi Eiketsuden |
| 中文名称 | 三国志 英杰传 |
| 游戏公司 | Koei |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-27 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V131 (512Kbit) |

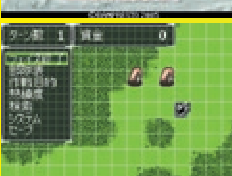
KOEI最受欢迎的SRPG之一，与“《三国志》系列”纯SLG相比较，该系列游戏略去了诸如内政外交等发展型指令，战场成了最吸引人的地方。游戏是以三国中蜀汉的开国君主刘备为角度展开，从最初讨伐董卓至最后兴复汉室（当然结局是虚构的）。游戏中武将的带兵数与武将的等级挂钩，而且武将随着等级的提升也会渐渐学会更多技能，另外在游戏中不宜一味力拼，熟悉三国故事的人可多利用故事中的情节指导游戏，以求事半功倍。




| 游戏编号 | 1876 |
|---|---|
| 英文名称 | Ganbare Dodge Fighters |
| 中文名称 | 躲避球斗士 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-01-27 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (64Kbit) |

又是一帮疯狂小子的热血游戏，躲避球这种运动在国内应该不流行，记忆中我们只玩类似的“掷沙袋”。大家最初接触的躲避球游戏应该是FC上那个著名的《热血躲避球》吧，虽然之后的相关游戏层出不穷，但除了画面上提升外，在实际的游戏性上却不如那部元祖作品来得单纯与刺激。本作在出场人数上竟然高达12人，把整个躲避场地填个严严实实，没有足够的活动空间又何来躲避之言呢。简而言之，该游戏够热闹，但远不够刺激。



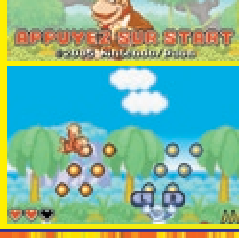



| 游戏编号 | 1879 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Super Robot Wars Original Generation 2 |
| 中文名称 | 超级机器人大战OG2 |
| 游戏公司 | Banpresto |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-02-03 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V130 (512Kbit) |

不知从何时开始，“眼镜厂”手下的这些原创机战角色已由最初简单的玩家分身演变为游戏中不可或缺独当一面的狠角色。这个中缘由除了角色自身个性越发鲜明外，其座机的日益强化也起到相当作用。在前作推出前大家还普遍质疑没有了其他人气动画角色的加盟，这些小子们是否能站得住脚，但事实证明大家的顾虑是多余的，因为从中我们完全可以体验到一种另一层次的精彩，喜欢古伦加斯特、龙虎王、超机SRX等机体的热血机战迷又怎可错过。





| 游戏编号 | 1880 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Donkey Kong - King of Swing |
| 中文名称 | 大金刚 摇摆之王 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 欧版 |
| 发售日期 | 2005-02-04 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

不得不承认，如今任氏的游戏创意几达挥洒自如的地步，正当大家还在对《旋转瓦里奥制造》津津乐道的时候，这款有着新颖操作模式的《大金刚　摇摆之王》又闪现在我们面前。游戏中LR两按键的操作成为了关键，因为在空中，大金刚的一切行动都得依靠这两个按键来操作，包括方向控制、翻转力量等。玩家初玩会觉得比较困难，但一但上手后就能感受到“摇摆”二字的真意了。伴随着轻快的BGM，让我们的大金刚尽情舞在空中吧。



| 游戏编号 | 1885 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Shaman King - Legacy of the Spirits - Soaring Hawk |
| 中文名称 | 通灵王 精神遗产之翱翔之鹰 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2005-02-08 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103 (256Kbit) |

“双胞”游戏已经成为时下游戏界一流行主题，之前的“《网球王子》系列”以及“《真女神转生》系列”等都是如此，两个版本之间互有些不同的要素和情节，要想看到完美的游戏结局就得至少将游戏通关两遍，真乃骗银子之最高境界……而对于Fans们而言还不好狠批厂商的投机取巧。本作的另一版本名为《通灵王　精神遗产之疾速之狼》，与前作的纯ACT不同，本作以RPG形式登场，其中对灵的收集和制造是游戏的焦点和魅力所在。




| 游戏编号 | 1898 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory - World Championship Tournament 2005 |
| 中文名称 | 游戏王 世界锦标赛2005 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2005-02-15 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

“《游戏王》系列”的最新作。作为最受欢迎的卡片对战游戏，任何《游戏王》相关的消息都能刺激Fans们神经。本作照例支持2人对战，游戏中可搜集到的卡片总数达到上千枚，其中包括400多张全新的卡片。随着卡片数量的增加，卡片管理方式也得以改良，这对玩家而言又是一个体贴的设定。除了设定周全的卡片决斗外，游戏的剧情模式也得以加强，抱怨游戏枯燥的玩家也大可放心了，努力搜集强力卡片痛痛快快投入这场新的决斗中吧。



| 游戏编号 | 1902 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Legendz - Sign of Nekuromu |
| 中文名称 | 苏生龙王传说 内格罗姆的签名 |
| 游戏公司 | Bandai |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 未明 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V131（512Kbit） |

据古代文献记载，世界上共有 81 种拥有各种强有力的生物被封印在 Soul Doll 中，为了得到它们的力量，DWC 公司研制了 Legendz，它能成功召唤出被封印在 Soul Doll 中的生物，并以此作为一种新型的游戏 Legendz Battle 向全世界推广。当然，在这个游戏中所召唤出来的生物都是虚拟的……《苏生龙王传说》是部轻松休闲搞笑的动画，看到其中那些可爱角色的脸谁都想捏一把，呵呵。游戏的开场动画真是华丽啊，这也预示着本作的完美开始。



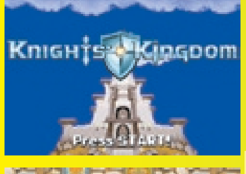

| 游戏编号 | 1674 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Ms. Pac-Man Maze Madness |
| 中文名称 | 吃豆小姐 疯狂迷宫 |
| 游戏公司 | Namco |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-09-29 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124（4Kbit） |

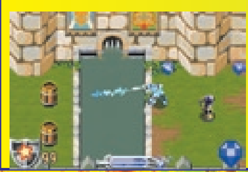
从 1980 年至今，掐指一算，我们的吃豆先生已经走过 25 载游戏历程，在这期间，许多玩家告别来自己的青春岁月渐渐远离游戏队伍，当然也不断有新生力量加入进来。一个简单得不能再简单的扇状设计竟有着如此强大的生命力，所以说灵感就是种神奇的东西，如果你能抓住那瞬间的灵光或许你就可创造一个永恒的传奇。现今的吃豆先生已经俨然成为了公众人物，在世界上诸多领域都能见到其身影，而吃豆小姐更被选为全美乳腺癌组织联盟的“官方发言人”。




| 游戏编号 | 1681 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Kill.Switch |
| 中文名称 | 杀戮时刻 |
| 游戏公司 | Namco |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-09-30 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124（4Kbit） |

《杀戮时刻》是 NAMCO 于 XBox 和 PS2 上推出的 FPS 射击大作，游戏中与一般第三人称射击游戏最大的不同之处就在于加入了所谓的“攻击掩蔽”系统。玩家可以灵活利用周遭环境的各种掩蔽物来躲避敌人的攻击，从而有效保护自己，增加在战场上的生存几率，这也让玩家体验到更加真实的战场氛围与射击乐趣。这个《杀戮时刻》的 GBA 移植版应该说还算值得一玩，对于一个仅 32M 容量的游戏而言，我们实在很难再作过多的要求。



| 游戏编号 | 1696 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Lego Knights' Kingdom |
| 中文名称 | 乐高骑士王国 |
| 游戏公司 | THQ |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2004-10-04 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | 无 |

说到骑士，大家脑海中浮现的都是拥有强健体魄、雄姿英发，充满阳刚气的形象，然而骑士的真正的魅力实则来自于他们那“诚实与忠诚，光荣与英勇”的骑士精神。在游戏里，玩家将扮演一名勇敢的骑士于奥兰多要塞中展开冒险与挑战，在这期间玩家需要找到时光盾之心，然后度过重重的难关，最后打败邪恶的黑暗骑士。尽管肉搏战很刺激，但游戏中还是要尽量多使用盾防御以及远距离的蓄力攻击，这样才能立于不败之地。





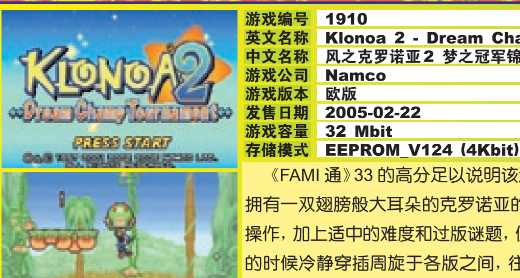
| 游戏编号 | 1724 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Sentouin - Yamada Hajime |
| 中文名称 | 战斗员山田一 |
| 游戏公司 | Kids Station |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-10-21 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

一个充满正义的标题背后……竟然是一个截然相反的恶作剧游戏。游戏中主角所在组织虽呼着征服世界的口号，然实际上，所作所为都是些捣蛋其事的恶作剧，光天化日之下在街上抢劫行人的东西，把香蕉皮扔得满街都是，殴打无辜小孩，与巡警对抗，使用特殊光线把别人变成秃头……游戏中的恶作剧多达上百种。天生喜欢恶搞的玩家在这里可以完全不用顾忌法律的约束，尽情发挥自己的恶搞才能。本游戏与那个《绝体绝命老头》相映成趣。



| 游戏编号 | 1905 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Zoids Saga Fuzors |
| 中文名称 | 机兽新世纪 |
| 游戏公司 | Tomy |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2004-12-16 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_F_V103 (256Kbit) |

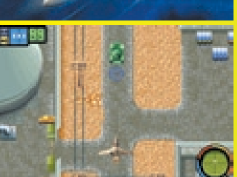
在日本，索斯兽的周边玩具已经与高达、EVA、咸蛋超人等人气商品一样热卖。游戏中主角需要不断在委托所接受任务并完成以推动剧情发展，这也是获得金钱和道具的重要途径。对于主角所操控的索斯兽，可以到机械屋按自己的喜好进行强化和改造。各种技能在很大程度上左右着战斗的胜负，玩家可以在城镇或村子里取得一些隐藏的技能，前提是你必须与相关的人物对话以触发相关事件。如果你是索斯兽迷，这个游戏应该能吸引你的眼球。



| 游戏编号 | 1910 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Klonoa 2 - Dream Champ Tournament |
| 中文名称 | 风之克罗诺亚 2 梦之冠军锦标赛 |
| 游戏公司 | Namco |
| 游戏版本 | 欧版 |
| 发售日期 | 2005-02-22 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

《FAMI 通》33 的高分足以说明该游戏的优秀，作为 NAMCO 的又一招牌角色，拥有一双翅膀般大耳朵的克罗诺亚的每次表现总是能带给我们惊喜。流畅自如的操作，加上适中的难度和过版谜题，使得该游戏有种百玩不厌的感觉。在走投无路的时候冷静穿插周旋于各版之间，往往就能发现通路，这里考验的其实是一种游戏大局观。与前作相比，《风之克罗诺亚 2 梦之冠军锦标赛》的关卡数量有了增加，大家可以尽情享受这种风一般的自由了。





| 游戏编号 | 1928 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Top Gun - Combat Zones |
| 中文名称 | 壮志凌云 战区 |
| 游戏公司 | Titus |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 未明 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

汤姆·克鲁斯主演的电影《壮志凌云》相信大家都不会陌生，坚定雄浑的主题曲以及激烈的空战场面让这部 20 年前的空战名片现在看起来依旧是那么的荡气回肠。至今还为过去玩 FC《壮志凌云》之时的拙劣降落技术而耿耿于怀。当然，现在这个游戏与影片已经没有什么联系，“Top Gun”或许已演化为一种对蓝天追逐的梦想吧。游戏中玩家可选择的机型包括F-14“雄猫”、F-18“大黄蜂”、F-22“猛禽”，随着剧情发展还会追加 F-4 等其他战机。





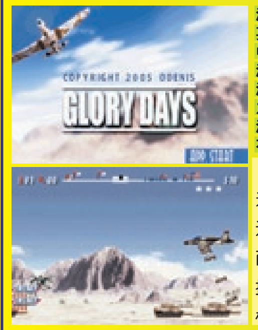

| 游戏编号 | 1929 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Rave Master - Special Attack Force |
| 中文名称 | 圣石小子 特殊武力 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2005-03-11 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

日本讲谈社《周刊少年 MAGAZINE》的当家作品，作者真岛浩的另一力作《盗贼王 晶》也一度人气满点。故事讲述的是，曾在远古时代掌管控世界的邪恶魔石 DB 再度苏醒，为了要拯救全人类，神明派了一个能够使用圣石 RAVE 的少年来到世上……游戏基本体现了原作的激斗风格，特别是必杀特写画面更是让人血脉贲张。本作随着剧情发展更新了一些角色，隐藏人物自然也是保留项目，游戏模式方面则增添了训练模式以及排名模式。




| 游戏编号 | 1930 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Mezase Koushien |
| 中文名称 | 目标 甲子园 |
| 游戏公司 | Tasuke |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-03-10 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | FLASH512_V131 (512Kbit) |

该游戏很容易让人联想到 KONAMI 著名的“《口袋职棒》系列”，玩家扮演的是一名高中生，与棒球社的同伴一同锻炼成长，最终目标自然是——甲子园。游戏的在育成方面没有什么特别的新意，有点意思的是其中特训的迷你游戏，根据玩家的成绩使球员能力得以相应提升。在棒球比赛中，投手的投球力度需要通过滑动的箭头来确定，这使得投球不太随心所欲。总体看来，本作算是中规中矩，真正的棒球爱好者可以一试。



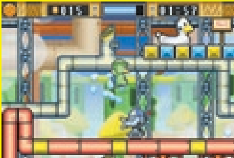

| 游戏编号 | 1932 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Glory Days - The Essence of War |
| 中文名称 | 超纪陆战 |
| 游戏公司 | Odenis |
| 游戏版本 | 欧版 |
| 发售日期 | 未明 |
| 游戏容量 | 32 Mbit |
| 存储模式 | 无 |

写实战争题材的横板 STG 游戏，玩家操控的是一架直升机，掩护地面部队推进，直至占领个个要塞。游戏画面有着很高的真实度，而且有着远近视点控制，不过实际的游戏效果并不尽如人意，场面不够火爆，NPC 行动的缓慢行动让人抓狂，而且相互的支援关系并不突出，看来这只能归咎制作厂商的策划了，这种带有模拟要素的 STG 模式使得游戏处于一种稍显尴尬的境地。游戏分为战役模式和任务模式，后者大致可看作前者的分解版吧。




| 游戏编号 | 1933 |
| --- | --- |
| 英文名称 | Sennen Kazoku |
| 中文名称 | 千年家族 |
| 游戏公司 | Nintendo |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-03-11 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | FLASH1M_V102 (1024Kbit) |

你想体验神仙的生活么，你想在天上俯视众生，见证时光流逝的痕迹么，任氏的这个《千年家族》让你有机会一展身手，记住，从这刻开始你就是一个神，你的权力改变凡人的生活。一如游戏名称，游戏里你可以通过一千年的时间来对一个家族的成长发展进行观察，并想法设法使得这个家族的血统能够顺利地继承下去。本游戏对应 GBA 的时钟功能，因此游戏在关闭电源的情况下仍会持续，另外，玩家还可以通过 GBA 通信功能与朋友的家族进行联姻之类的活动。

| 游戏编号 | 1937 |
|---|---|
| 英文名称 | Kappa no Kai-Kata - Katan Daibouken |
| 中文名称 | 河童饲育方法 卡堂大冒险 |
| 游戏公司 | Konami |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-03-17 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

说到河童这个东东也许很多玩家都还有点摸不着头脑吧。在日本的河童的传说中，它们是生活在河中的小矮人，手上长有青蛙般的蹼，会把靠近河边的孩童拖下水，然后吃掉……不过这也许只是日本老人吓唬小孩子的故事，目的是为了防止小孩子在河边玩掉入河中吧。游戏中的河童显然不如这个传说般恐怖，相反还显得相当可爱，小家伙可以买各种道具、赌博，甚至还会使用召唤兽，而游戏的主要素还是解谜。总体感觉是一款面向低年龄层的作品。




| 游戏编号 | 1950 |
|---|---|
| 英文名称 | Shin Sangoku Musou Advance |
| 中文名称 | 真三国无双 Advance |
| 游戏公司 | Koei |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-03-24 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | SRAM_V113 (256Kbit) |

《真三国无双 A》或许是 GBA 上最后的疯狂，在此真要感谢 KOEI 的馈赠。游戏除了主要的无双模式外，还有挑战迷你游戏的挑战模式，查看武器道具的搜集模式（游戏总共设有 200 种以上的武器道具），以及任意选择已通过关卡进行游戏的自由模式。游戏中的角色设定为 Q 版造型，但这丝毫不影响游戏中砍杀的痛快感。玩家在战斗中通过不断砍杀敌人来提升角色的能力，除了蓄力攻击和无双乱舞外，还有 “ 能力装着系统 ”，搭配不同的武器会产生不同的攻击效果。




| 游戏编号 | 1951 |
|---|---|
| 英文名称 | Nyan Nyan Nyanko no Nyan Collection |
| 中文名称 | 小猫收藏馆 |
| 游戏公司 | MTO |
| 游戏版本 | 日版 |
| 发售日期 | 2005-03-24 |
| 游戏容量 | 64 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

男性玩家对该游戏估计没多大兴趣，因为它显然是一款为 MM 玩家量身订做的轻松 TAB 游戏。可爱的画面、可爱的猫咪、可爱的城镇、可爱的猫食……游戏的开展有点类似《大富翁》，在地图上通过掷骰子来移动，当达成一定的条件后便可进入下一关，关卡的设定也是充满和风，如温泉、神社等。游戏里没有各种陷阱和阻挠，与其说在进行一场游戏，倒不如说是在轻松的散步观光，听着优美的日风 BGM，人的神经也会不自觉松弛下来呢。




| 游戏编号 | 1953 |
|---|---|
| 英文名称 | Lego Star Wars |
| 中文名称 | 乐高星球大战 |
| 游戏公司 | Eidos Interactive |
| 游戏版本 | 美版 |
| 发售日期 | 2005-03-30 |
| 游戏容量 | 128 Mbit |
| 存储模式 | EEPROM_V124 (4Kbit) |

喜欢《星球大战》么，喜欢乐高积木人么，如果这两者你都感兴趣，那么恭喜你，这是一款你的御用游戏。游戏采用斜 45 度进行的模式进行，128M 大容量保证了游戏仿 3D 场景的效果，人物的动作也还算流畅，只是击打效果稍显不足。在游戏所有 3 个剧本中可用角色达到了 15 人之多，当然有些角色需要经过特殊剧情才会出现。另需要一提的是游戏中 L 键的使用，所有机关的开启和道具的释出都要通过它完成，只要看到闪光的道具或机关就用 L 键狠狠地捏吧。

Emulation News Corner

文 COTOLO

# 模拟速递

天气渐渐变热，模拟器也在渐渐升温。我们在期待什么，模拟界会发生什么，一切都有待时间来揭晓。

## 模拟器篇

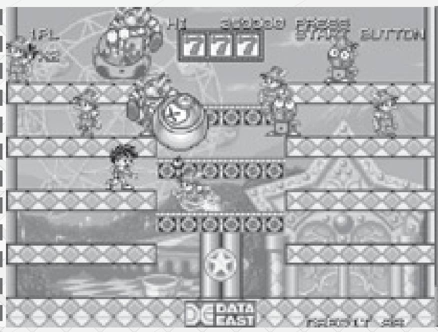
### Mame还是原来的Mame

**杂志已经很久没和大家见面了，有多少人还在关注Mame这个大怪物呢，至少笔者是一个。翻开许久前的第19期杂志，当时的Mame版本号还是古老的0.86，如今截至截稿日为止，Mame 0.96即将发布，这期间10个官方版本中又包含着几十个内部发布版，而围绕Mame展开的故事更是多得数不胜数。**

MAMEDev.com
The official site of the MAME development team

自从Haze接手Mame的内部版本发布权之后，Mame确实变得异常忙碌，基本上每隔4-5天便会有一个u版出现，下载源代码、给Diff文件打补丁、编译出最新的u版执行文件、根据执行文件生成最新的Rom校验文件、用Rom管理工具扫描并整理出最新支持的游戏、补全最新的游戏直到看到Missing 0为止……这便是一个标准Rom收集狂人在每次Mame发布之后所要重复的机械式工作流程。而Mame的u版频繁出现使得这个工作流程每隔2-3天便又机械式的重复着，久而久之，人们开始盼望着Mame新版的出现，而很少有时间去测试和运行那些新支持的游戏。Haze忙得不亦乐乎，收集者也忙得不亦乐乎，然而Mame的核心却没有多少本质性的变革。曾经让很多人期待的Hyper NEOGEO 64、CPS3、Model 3等驱动的模拟和加载并没有明显的进展，而新支持的游戏确实增加了不少。不过Haze终于在Mame 0.95u2发布之后宣布放弃内部版本的发布权，之后该版本的发布全部移交给Aaron负责的Mamedev小组，确实引起了不小的轰动。






Haze曾被称为Mame小组中的天才程序员，而且对程序方面有着强烈的执著和超乎常人的热情，因此由他接手的Mame内部版本发布便显得异常激进。“将尽可能多的游戏驱动

囊括到 Mame 当中，即便游戏还没有被完美模拟甚至无法正常启动”，Haze的激进直接导致着 Mame 数据库的庞大，而让 Mame 包含一些近期发售的游戏更是引来了不少传统观念下的对立。

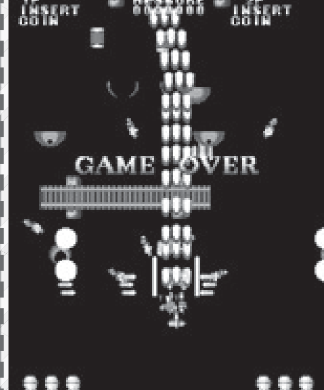


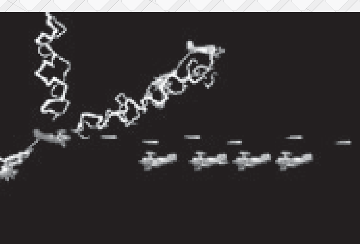




在 CPS2 的新游戏《能源之岚》被模拟的时候，便闹出了一部不大不小的闹剧。负责统筹整个 CPS2Shock 的 Razoola 与 Mamedev 的杰出 Dumper Guru 由于该游戏的驱动提交问题闹了起来，其外更有人直接指责 Guru 将游戏基板据为己有并以此牟利的不道德行为。本来事情并不是想象中那么夸张，而只是双方在技术问题上的一些小小矛盾升级所致，然而对 CPS2 的解密和模拟一向有着绝对权威的 Razoola 对 Mamedev 处理一些新游戏的模拟问题上早有不满，并对自己无偿提交 CPS2 驱动却被曲解为其它行径感到愤然，在争吵中还一并将Haze这个大人物给数落了一番：“不要让 Mame 成为你个人爱好倾向的牺牲品”。之后心高气傲的 Guru 摆出了一附得理不饶人的架势，并说出了“一年之内不 Dump 任何游戏 Rom”的话，Haze 被夹在中间也没好脾气，曾经扬言冻结一切 CPS 在 Mame 中的驱动。不过作为 Mame 方面的发言人，Haze 最后还是不得不软化并与 Razoola 好言化解，在 CPS 驱动的问题上，虽然没有闹到一发不可收拾的地步，但不能说对这次 Haze 急流勇退没有任何影响。

Mamedev 接手 Mame 的内部版本发布之后，Aaron 成了这项工程的首席新闻发布官。当时由于 Haze 退居幕后，很多人曾经担心 Mame 的 u 版发布将会成为历史，毕竟习惯了频繁的收集整理，一时间回到一个月一个官方版本的时代总会觉得有点空虚。然而事实并非我们预料的那样，Mame 的 u 班还是照常发布，虽然从说明文件可以看出不再是 Haze 编写，不过从那些最新添加的游戏驱动列表来看，Haze 的工作量并没有减轻。



在即将步入 1.0 版这个划时代意义的版本之际，Mame 将会有怎样的动作，我们目前还不得而知。

## 又一个非官方版本的Gens

# Gens32




在今年愚人节的时候曾经传出过 Gens 放出最新 3.0 版的笑话，不过话说回来 Gens 也已经很久没有更新了。之所以这样，由于 Gens 的优秀，才会产生像 Gens+ 这样的优秀非官方修改版。这次要说的 Gens32，则是在 Gens 和 Gens+ 的基础上做出的又一个修改版本的模拟器。

最早 Gens32 发布的时候，这只是一个在 Gens 2.10 的基础上做出了简单修改的版本，这个版本虽然没有当时的 Gens+ 强大，不过也有着许多自己独到的功能：




1. 新增大量快捷操作键，这其中包括录制录像文件的录像键、为具体操作键设置连发的连发开关、为游戏加速的加速键以及对操作键加入震动代码支持震动手柄的震动开关等等。

2. 可以自己定制游戏系统，通俗的说就是可以让游戏的名称以使用者自己习惯的语言来显示。

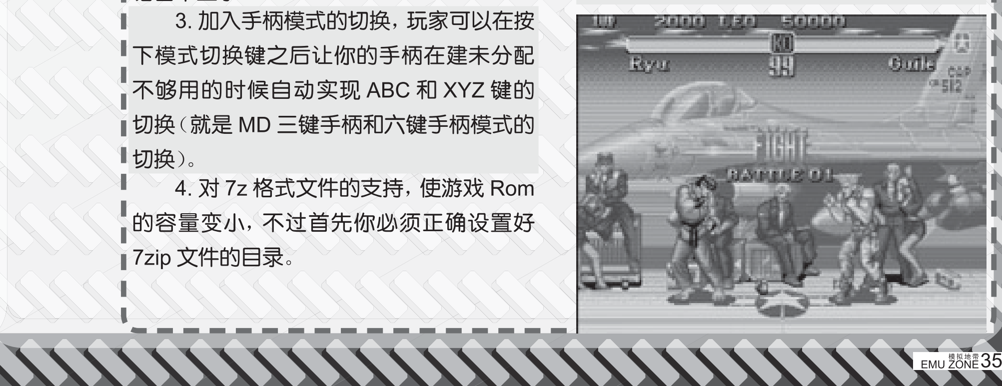
3. 加入手柄模式的切换，玩家可以在按下模式切换键之后让你的手柄在建未分配不够用的时候自动实现 ABC 和 XYZ 键的切换（就是 MD 三键手柄和六键手柄模式的切换）。

4. 对 7z 格式文件的支持，使游戏 Rom 的容量变小，不过首先你必须正确设置好 7zip 文件的目录。

5. 支持游戏录像功能，录像文件的格式为 GIM，也就是 Gens Input Movie 的缩写，与大部分模拟器录像的方式没多大区别，记录的是模拟器运行游戏时的输入指令。

6. 支持强制为游戏加速。

7. 为一些特殊的游戏进行了额外的修正（《街头霸王 2》《雷鸟 4》《豪血寺一族》等等）。



8. 可以为模拟器手动设置自己的主题，这其中包括为模拟器设计一个启动背景图片和读取一个启动音乐。

9. 支持第三方提供的图像加速插件。

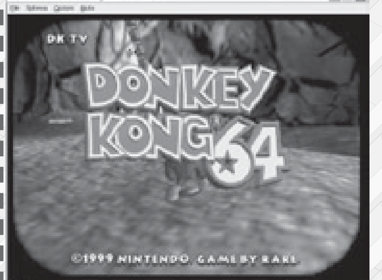
10. 支持震动手柄，可以让 MD 游戏在运行的时候实现震动效果。




谁知道最近，作者突然意外丢失了模拟器的源代码，于是之前的 Gens32 便多了一个额外的副标题名称 Perpetual（永久）。而作者又重新在 Gens 和 Gens+ 的基础上开发了另一个版本的 Gens32，命名为 Volitation（飞翔），至于这个模拟器的详细使用报告，我们会在杂志中给大家详细说明。

# PROJECT64 **1.6**






于今年 4 月 1 日发布的这个最出色的 N64 模拟器最新版 1.6，曾经被一些人认为是愚人节的玩笑。在官方主页上我们看到 1.5 版的发布日期还是 2002 年的 8 月 29 日，这期间居然间隔了两年多……Project64 是快被人忘掉了，还是许久没受到重视临时拿出来作为愚人节的调味剂？在下载完毕压缩包并运行了一阵之后，笔者立马打消了之前的念头，这还是我们所熟悉的 PJ64，虽然时隔两年未见，新版 1.6 种仍然能够感受到开发小组真切的诚意，许多游戏比如《马里奥聚会》《萨尔达传说 - 姆修拉的假面》都在画面问题上做出了修正，不少游戏在一些场景中的模拟速度得到了提高，以前不能运行的一些游戏比如《马里奥医生 64》《大金刚 64》在 1.6 版中都已经有不错的支持度。事实证明这是一个真正的 PJ64 新版，而不是供调侃的笑料。让我们来看看模拟器新版的更新内容吧：

**R4300i 核心改良**

- 支持了振动手柄插件
- 一些记忆分贝被标记为执行标记
- 一些之前被多次提及的游戏问题被修整如《大金刚 64》《Hydro Thunder》等
- 记忆菜单被激活
- GUI 的一些错误被修整
- 内存使用量被降低

**Direct3D6 部分**

- 游戏《Pilotwings》不再中途非法退出
- 一些含有不正确深度缓冲的游戏驱动被修正

**Direct3D8 部分**

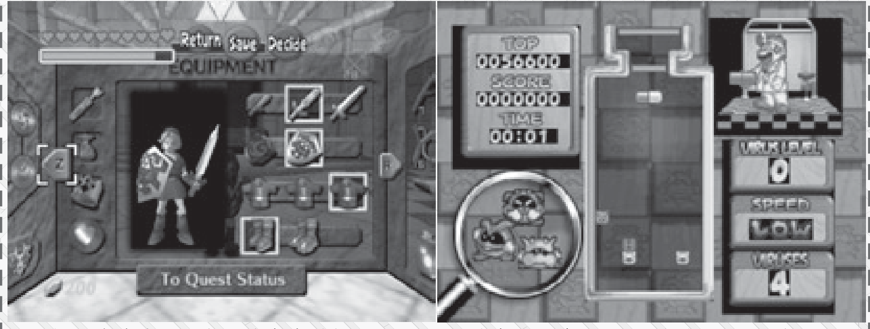
- 增加了对新版插件的支持

**RSP 部分**

- 附属编译器速度得到提升

**Direct Input 部分**

- 支持了 3D 图像部分更多的轴
- 在设置手柄的时候如果该按键已经有了预设值会弹出警告
- 震动包的支持需要震动手柄输入




新版发布之后，专属的官方论坛 EmuTalk 讨论变得异常热烈，一批新 Dump 的 N64 游戏也开始在网上传播，届时势必会再度掀起一个 N64 模拟的高潮。

# SSF 还活着




说到 SEGA SATURN 模拟器，很多人首先会想到的是 GiriGiri，毕竟这个模拟器是目前能够很好的“玩”游戏的唯一一个 SS 模拟器。然而我相信提到 SSF，不少人便会有着特殊的感情。记得这个模拟器刚刚出现的时候，那种只有一个 Win32 执行文

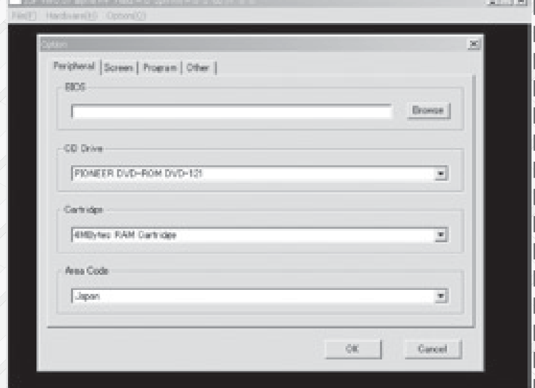
件的形态便能够运行 SS 商业游戏的惊喜，不能不给我们留下深刻的印象。随着时间的推移，SSF 也推出了许多版本，目前最新的版本是 5.1 前夕放出来的 0.07 Alpha R4。很久没有去关注和测试这个模拟器，这一次偶尔下回来打开看模拟器居然有了自己的 GUI，不再是简陋的命令行格式了，而刚开始进入模拟器便提示必须拥有 SS 的 BIOS 文件才能使用，在参数菜单设置中可以看到功能健全和完善了不少。不过由于本人 SS ISO 镜像文件比较少，而且对 ISO 运行的模拟器不是很热衷，所以就没有深入去测试，欢迎有兴趣的朋友给我们发来最新的测试报告和使用心得。



開発環境

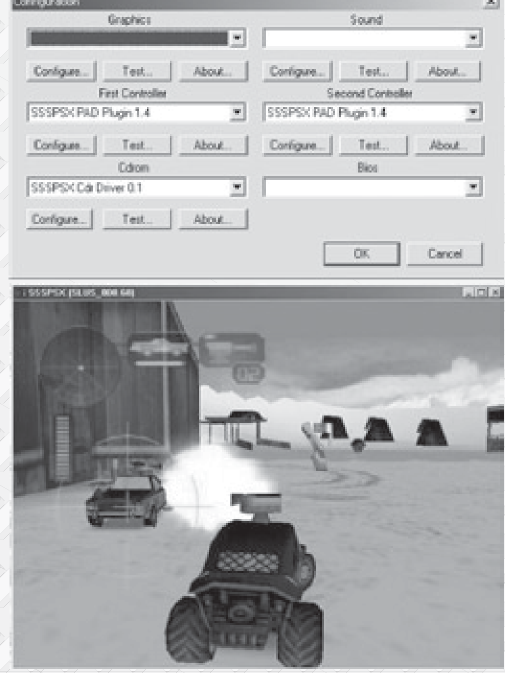
| | |
|---|---|
| Mainboard | K8NNXP-939 |
| CPU | Athlon64 FX-53 |
| Memory | PC3200(CL=3) 512*2 |
| Video | RADEON9800Pro |
| Sound | Onboard |
| CD drive | GSA-4120B |
| OS | WindowsXP Professional x64 Edition (Build 3790) |

| | |
|---|---|
| Mainboard | AX4SPE-UL |
| CPU | Pentium4 3.0GHz |
| Memory | PC3200(CL=2.5) 512*2 |
| Video | RADEON9600XT |
| Sound | SoundBlasterPCI128 |
| CD drive | DW-U12A |
| OS | WindowsXP SP2 |




# SSSPSX

看名字还以为是个 SS 上的 PS 模拟器或者一个 PS 上的 SS 模拟器，其实都不是，这是一个日本人发布的 PS 模拟器。至于为什么要取这个名字笔者日语不好所以无法详细解释。模拟器的说明文件是日文的，也无法得知更多的信息。模拟器解压运行后需要首先配置各项插件和 BIOS 的参数，实际运行起来以及模拟器的目录结构看上去都和目前最为出色的 PS 模拟器 ePSXe 异常相似，所调用的各种插件也是基本通用的。不过模拟器对 PS/PS2 的振动手柄支持得不错，除此之外并没有看出其它的特别之处。



## PSXeven V0.19

PSXeven 这个 PS 模拟器对于我来说是比较陌生的，基本上还没有去仔细运行过什么游戏，不过作者 Xeven 一直在孜孜不倦的更新着模拟器的各种信息。记得在很早的某期杂志中我们曾经有过一篇 PSXeven 0.1 使用教程，现在模拟器更新到了 0.19，各方面都有了不小的提高，虽然总体性能比不上 ePSXe，但有着许多自己独特的功能，比如压缩镜像的支持、模拟器速度的调节等等，最值得一提的还是这个 3D 坐标轴的手动调节，它能够让使用者凭着自己的喜好来调整一些 3D 化游戏中的人物构造，使某些结构比例产生适量的变化。比如我们看到的下面这张《铁拳 3》的游戏图片，便是将人物的手臂部分比例放大后演算出来的结果，这个功能可以让一些喜欢捣鼓而不是太在意游戏的使用者获得另类的乐趣，有兴趣的朋友可以自己试试看吧。




## SNESGT

一个由日本人 Gigo 开发的 SNES 模拟器日前也发布了几个新版，让人们对这个模拟器的关注程度开始提升，不过全日文界面和说明的环境下还是使上手度有所折扣，在众多 SNES 模拟器开始加入 DSP 芯片模拟的现状下，SNESGT 也完成了 SNES 后期卡带特殊芯片模拟代码的内置工作，让使用者不再需要去应付那些麻烦的手工解密补丁的置换工作。由于模拟器是日本人开发的，所以在一些特殊的日文游戏支持上有着杰出的表现，并且各种功能菜单的配置和选择比较符合亚洲人的习惯，不过前提是你必须有一定的日语阅读能力。







# MISC篇

## The KING OF FIGHTERS 10th Anniversary (hack)

大约是今年的 2-3 月份，我们在西班牙 NEO 游戏站点看到了这个游戏运行在模拟器上的图片，当时笔者完全没有反应过来这是个什么游戏，在记忆中 SNK 或 Playmore 官方似乎从来没有发布过这个所谓的《KOF10 年》的 MVS 游戏，与 Anniversary 这个名词相关的，只

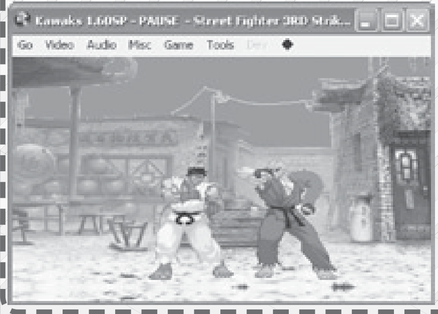



有街头霸王在欧洲发售的珍藏合集，至于KOF则完全没有听说过。在吃力的阅读完毕那些国外论坛的拉丁语之后（实际上大部分说明根本看不懂），我开始意识到这其实是一个KOF游戏的非官方修改版本，在修改的同时将游戏的标题画面改成了King of Fighters 10th Anniversary（hack），The的样式。

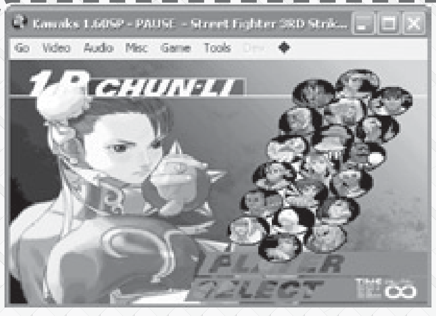
实际上该游戏是在KOF2002的基础上作的修改，人物新增和替换了不少，出招也做了大量的修改，随之而来的便是游戏中的连续技变得更多和更不可思议，同时未经验证和修正的Bug现象也层出不穷。如果是作为一个标准的KOF Fan，这个游戏可能会在玩过之后不到10分钟就被放弃，因为游戏性确实是不怎么样。而如果单纯作为模拟来讲，Kawaks将其收入1.54版的游戏驱动列表中，必然有它的道理。Mame想来不会过问这些经过修改的游戏，而Kawaks则经常将《降龙》《屠龙》之类的改版游戏收录其中，由此我们可以看出两个模拟器的根本区别，那就是Mame更像是一个资料库，而Kawaks更多的是注重怎样玩。

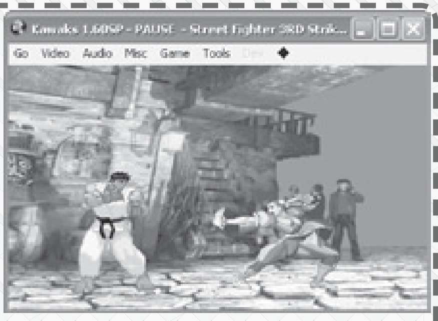
# Kawaks 1.60模拟CPS3？

这绝对看起来像是愚人节的新闻，但却不是在愚人节发布的，一些不明来源的模拟器抓图在试图证明着这一切的可能性。图片中的模拟器上标明的版本号是1.60SP，灌丛版本号来看绝对是一个经过修改的Kawaks，但究竟是如何修改就不得而知了。





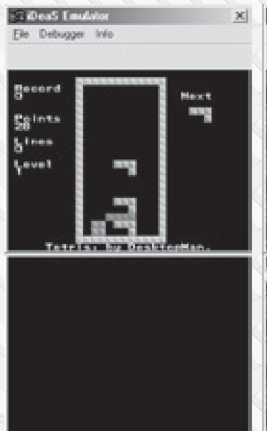



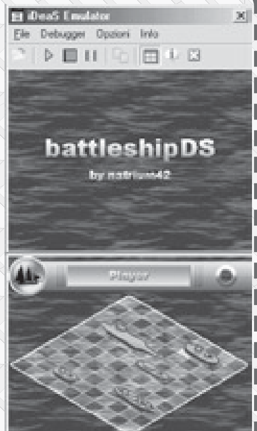

据消息称在模拟途中人物的显示没什么大问题，而动态的背景则完全无法重现，人物在运行的途中经常会出现无法动弹的情况。不过从已经公布的图片来看，这消息还算“准确”，不过仔细从模拟的角度来考虑就不怎么严谨了。光从几张图片来判断，这些图片清晰度都还可以，没有强制拉伸或缩小的痕迹，基本上可以认为是接近于模拟硬件直接演算出来的图片而不是通过视频捕捉设备从额外的主机中截取得来。然而当我们仔细看图片中的一些细节的时候便会发现问题：无论人物与背景、还是背景多层卷轴的接合处，都会发现细微的毛刺，即便是经过模拟器处理成透明的部分（指图中用粉红做底的部分），与边缘接口处也存在明显的不规则结合，这看起来明显是不合理的。而且CPS3的游戏不少，之所以选择SF3.3的图片来发布，其用意很显然带有哗众取宠的倾向。

即让已经把它当作笑料看待，那么实际上的CPS3模拟又进展得如何了呢？自从BillyJR公布CPS3基板破解的几个难点之后，Haze率领的Mame军团相继把CPS3的几个Rom结构给转换并固定在了Rom+CHD的格式下，之后虽然随着Mame的更新，一些Rom的相关文件（比如声音、图像、BIOS等）都有着不同程度的改变和替换更新，这些游戏始终还是以Not Working的状态躺在Mame的游戏驱动列表中，CPS3的破解和模拟是个长期而且循序渐进的过程，绝对不是靠一些小聪明便能够实现本质性的突破的。

## 分屏显示的NDS模拟器 iDeaS

随着任天堂新型掌上游戏机NDS的发售、NDS游戏软件的逐渐问世，游戏主机以及游戏软件的资料已经慢慢齐全，这为模拟器的诞生提供了良好的前提。随之出现的NDS模拟器也逐渐增多。即便如此，大部分的NDS模拟器的完成度仅仅限于能够运行部分Demo程序和进行简单



调试的基础上，还没有一个真正能够运行商业游戏的 NDS 模拟器出现。






于近日公布的一个叫做 iDeaS 的 NDS 模拟器，虽然说并不是所有目前的 NDS 模拟器中最好的一款，目前也是仅仅能够进行一些简单的调试工作不过模拟器的 GUI 设计却令人耳目一新。大家都知道 NDS 最具特色的设计莫过于上下两个屏幕的同时显示，而 iDeaS 这个模拟器也率先采用了分屏显示的纵向窗口排列显示模式，虽然模拟器目前的进展并不是很快，但目前已经实现了声音方面的模拟，对于不少人来说还是有着一定的意义的（比如那些酷爱测试的人）。

# DAPHNE

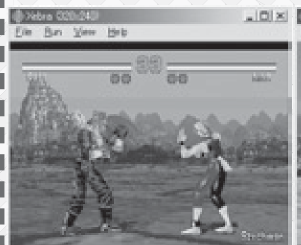


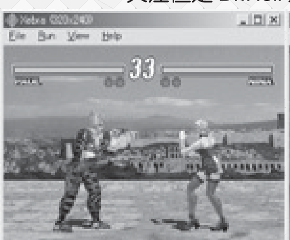


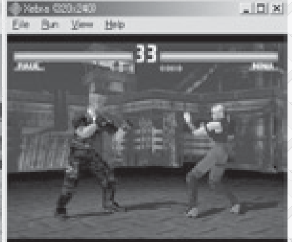
这是一款光碟模拟器，最初以支持 Laser Disc 游戏《龙穴历险》而堂堂面世，便受到了众多的关注。由于其支持的文件类型多为从脸盆般大小的 Laser Disc 光碟中导出的图像音乐镜像，所以容量一般都大得惊人，累计上个版本支持的游戏容量，大约有 25-26G 之多。模拟器支持的光驱格式很特殊，而主要是由于游戏容量的缘故，国内很少有人能够阵阵去了解这款模拟器。近日 DAPHNE 推出了最新 0.99.6b 版本，休整了不少使用者提交的问题并新支持了几个游戏，光是下载这些游戏，就已经够忙乎好一阵子了。

# Xebra

来自日本个人站点独田地狱斋的这个 PS 模拟器在最近又推出了新版，虽然已经很久没有关注但是 Dr.Hell 这个名字还是有着很深的印象，

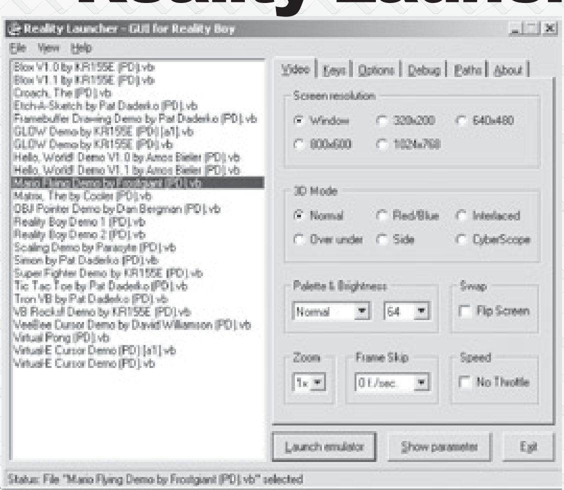






模拟器经过了几年的开发仍没有达到太高的完成度，官方网站上面放出的几张模拟器运行《铁拳》的画面看上去也并非完全理想，谁有机会和时间去尝试一下还行，不过日文的说明文件确实令人头痛。

# Reality Launcher

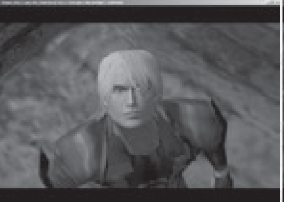


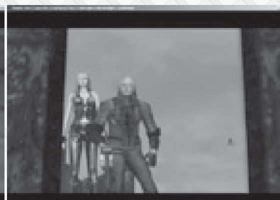

说到 Reality 的 Vboy 模拟器 Reality Boy 可能很少会有人知道，确实 Vboy 本身的影响力就要远远低于其它家用机种，而这个 Vboy 模拟器更是没多少人听说过。作为最好的 Vboy 模拟器，其命令行格式的操作方式令很多人无从下手，这是一个由德国人开发的 Reality Boy 模拟器前端，这个前端很好的解决了模拟器的设置，Rom 重新命名管理归类，以及各种游戏中途选项调节等功能，如果你正在使用 Reality Boy 这个模拟器的话，不妨试试这个不错的前端。

# PCSX 本月抓图




SQUARESOFT®
presents

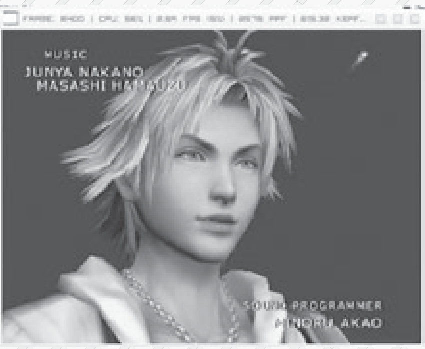




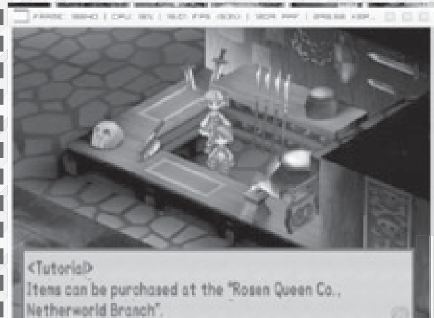



SOUND PRODUCER & MUSIC
NOBUO UEMATSU


CHIEF CHARACTER
& MOTION COORDINATOR
SHINJI WATANABE
(D3D CO., LTD.)
CHIEF ART DESIGNER
TETSUYA < T2 > TAKAHASHI


MUSIC
JUNYA NAKANO
MASASHI HAMAUZU
SOUND PROGRAMMER
MINORU AKAO


Bull's-eye!
10
TOTAL DAMAGE 10


<Tutorial>
Items can be purchased at the "Rosen Queen Co.,
Netherworld Branch".


How bold of them!


Disgaea
Hour of Darkness
Start
Continue
Settings
© 2003 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
Licensed to and published by ATLUS U.S.A.,Inc.



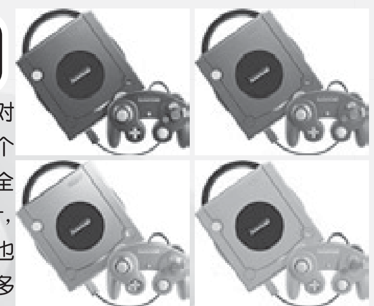


文 喷气直升机

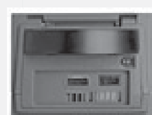
# 杰出的NGC模拟器 DOLPHIN

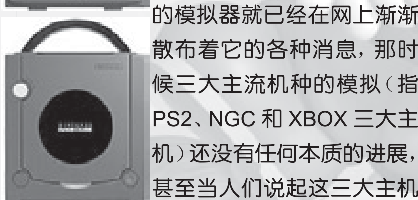
GAMECUBE EMULATOR

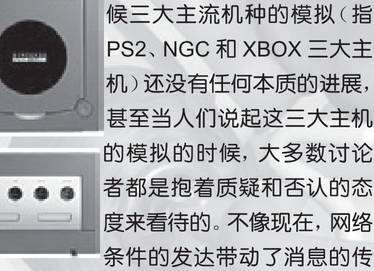
## Dolphin的历史



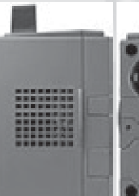
如果你从未接触过这个模拟器，你可能会对Dolphin这个名称感到陌生和不解。不过模拟器取这个名字可是有所由来的，在任天堂的新一代主机NGC（全名Nintendo Game Cube）还没有对外正式公布之时，曾经流传过这样的留言，就是说任天堂将用Dolphin也就是“海豚”，来作为它全新一代主机的名称。当时很多人便把任天堂的次世代主机名称锁定在了Dolphin这个名词上面。然而随着新主机名称的公布以及时间的推移，Dolphin这个曾经带给人们无限遐想的假想名称渐渐被淡忘。虽然之后任天堂方面将新主机的名称正式命名为Game Cube，但是Dolphin这个特殊的名称却作为一种特殊的历史回忆被某些人所铭记，就像DC曾经流传名为Katana，而之后便出现了名为Katana的DC模拟器，同样的情况在NGC上面也出现了。这个名为Dolphin的NGC模拟器，正是目前唯一一款值得关注的、能够运行商业NGC游戏的模拟器。







Dolphin的历史，可以追溯到一年多以前。早在大约一年前，这个名为Dolphin的模拟器就已经在网上渐渐散布着它的各种消息，那时候三大主流机种的模拟（指PS2、NGC和XBOX三大主机）还没有任何本质的进展，甚至当人们说起这三大主机的模拟的时候，大多数讨论者都是抱着质疑和否认的态度来看待的。不像现在，网络条件的发达带动了消息的传播速度，各种亦真亦幻的消息随时牵动着对这些热门主机模拟时刻关注着的人群。而且现阶段各种模拟器的种类也与日俱增，真正能够像VGS ePSXe时代那样出现个别轰动一时的奇迹却很少见。久而久之很多人便觉得模拟的氛围在渐渐变淡，模拟器没有以前那么火了。其实不然，在经过多次激烈冲击的模拟界，正在井井有条的延续着各个项目的进展，以往奇迹般的模拟领域大突破，给人们带来了惊喜的同时也伴随着大量的正面负面的争议与影响，许多老一辈的模拟人士在持续的风波中渐渐隐退，而不少年轻的后来者则跃跃欲试，酝酿着新一轮的变革。在这现役的三大主流家用游戏主机当中，很多人都认为会像现状一样，PS2的



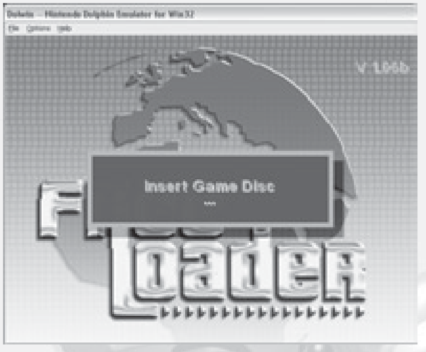


模拟器将会更加的完成和成熟，NGC 则会进展缓慢。但事实却刚好相反，走在这三大主机模拟的最前沿的，居然是 NGC 的模拟器。

NGC 模拟器的种类，在现阶段看来已经非常之多，但真正能够吸引大多数人们注目的，却少之又少。一个又一个的 NGC 模拟器宣布中止开发，Dolphin 也于最近在 Sourceforge 上公布了模拟器的源代码。即便如此，将 Dolphin 誉为目前最杰出的 NGC 模拟器仍无可厚非。早在前年 4 月份，Dolphin 就对外公开了模拟器即将公布，征集 Beta 测试人员的信息，当时没有多少人对这个东西感兴趣，直到过了段时间，网络上开始频繁放出模拟器运行游戏的抓图和视频，很多人才真正刮目相看。就当时的完成








度来说，模拟器的开发程度已经令人感到十分惊讶了。还记得最早放出那个模拟器运行游戏阳光马里奥的视频片断，速度快到无法控制，但除了速度以外，游戏的人物贴图、背景渲染等等，都是一团糟，从里面看我们根本分不清是在运行什么，游戏中的声音也由于无法控制的速度而变成了难听的噪音。不过在当时看来，模拟器的运行速度是一绝，基本上快到了无法控制的地步。如果在模拟的速度上能够有保证，那么其它的因素诸如图像稍微差一些、没有声音等等都还能够忍受。

直到前年的 12 月份，Dolphin 这个模拟器仍然没有对外公开发布公众版本，而从 Beta 测试小组中频繁传出来的好消息却一直困扰着人们，在这个时段官方发布的另一段模拟器运行游戏的视频，则是无缘参与 Beta 测试的人们唯一感兴趣的东西，这是一段一

个叫做 Dolwin 的 NGC 模拟器运行游戏萨尔达传说 - 风之杖的视频。这次我们已经能够看清模拟器的主窗口中显示的模拟器的版本号，它很明显的标明了模拟器目前的版本是测试版。这段视频动画在模拟器运行的速度上要正常了不少，甚至可以说是慢了不少，游戏的画面上，背景、色块、标题都比以前要正常了很多，不过遗憾的是声音模拟部分被去掉了。

在这之后，很多人已经等不耐烦了，模拟器的官方论坛也充斥着许多过激的言论，但模拟器的开发小组始终没有将第一个公众版本的模拟器公诸于世。谁知道这之后，出现了不愉快的模拟器泄漏事件。被用于内部测试的 Dolphin 0.9 Beta 版本，于 2004 年 1 月被泄漏了出来，通过网络，很多人拿到了这个测试版本来运行 NGC 游戏，这对模拟器开发小组造成了不小的影响。既定的秩序被强制性的打破了，在这之后很长一段时间，我们都没有听到任何关于这个模拟器的消息了。人们很自然的开始认为 Dolphin 这个 NGC 模拟器已经终止开发了，但实际上并非如此，开发小组的对 NGC 被模拟热情并没有因为测试版的泄漏而受到太大的打击，Dolphin 仍然在有条不紊的继续开发着，对外正式公布的日期正在悄然临近。

经过漫长的等待，Dolphin 几乎快被人忘却。在这期间，GCUBE、Ninphin 等新兴 NGC 模拟器开始出现并逐渐抢走了 Dolphin 的风头。不过终于，在 2004 年的圣诞前夜，Dolphin 的官方主页放出了第一个公众版本的 NGC 模拟器，虽然之前有过几个版本的更新，但那都是在 EmuTalk 论坛发布的 Beta 测试版，而不是官方推崇的公众版本，属于 Beta 测试性质的 Test 版。这次发布的版本，除了有着模拟器的版本号之外，还在版本号之前加上了“Final”的标记，这又意味着什么呢？难道说这是模拟器的最终版？ Dolphin Final 1.0 真的会是我们所见到的第一个也是最后一个版本的模拟器吗？答案当然是否定的。Final 代表的含义并不是终结，而是“正式版”，也就是说 Dolphin 从此发布的模拟其版本将以 Final 为基础更新，内部测试版的时代过去了，Dolphin 这个杰出的 NGC 模拟器终于正式对外公布。

## 模拟器的使用

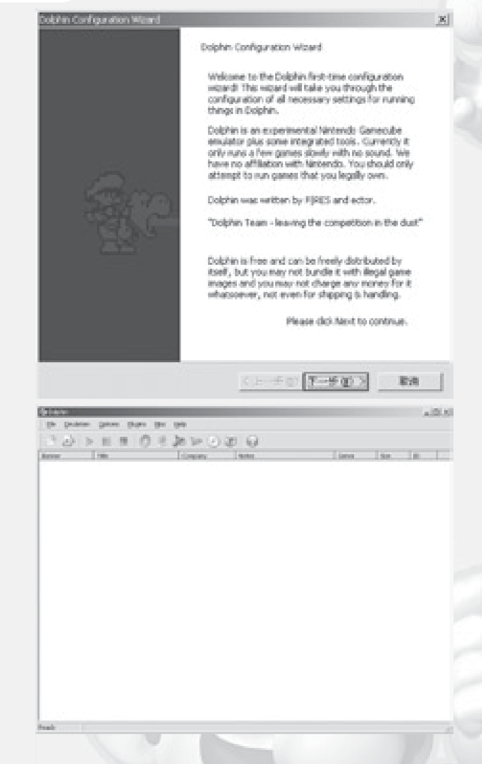



接下来让我们看看 Dolphin 的运行和使用吧，目前模拟器的最新版本是 Dolphin Final 1.03，我们就以这个版本为基础讲解吧。首先下载模拟器的压缩包，解压到一个目录下，我们可以看到一些模拟器的文件和相关目录，这些文件都是关系到模拟其主程序执行的，而几个目录分别有以下作用：

| | |
|---|---|
| **Data 目录** | -- 负责存放着模拟器启动时调用的字体文件 |
| **Help 目录** | -- 负责存放着模拟器的官方说明文档 |
| **plugins 目录** | -- 负责存放着模拟器运行所需配置的相关插件 |



## 设置工作




既然模拟器使用了插件，那么就免不了要进行一番设置了。首先双击模拟器的主程序执行文件 Dolphin.exe，模拟器会自动弹出如图所示的对话框，提示使用者进行设置，使用者可以根据接下来的提示一步一步对模拟器进行设置。不过如果想进行更为彻底直接的设置，笔者还是建议点击取消键进入模拟器进行详细设置。如果之前点击了取消键，那么这时可以看到模拟器的主程序界面。从模拟器的主界面上看，模拟器的 GUI 设计得非常不错，几个月的漫长等待是值得的。模拟器的主界面框架，让我们很容易进行设置和运行，并不像一些开发初步的模拟器一般给人留下简陋生涩的感觉。

好了废话少说，接下来让我们进行必要的设置并用模拟器运行游戏吧。首先我们要进入 Options 主菜单下的 Settings 子菜单，进行模拟器的大致设置（当然也可以在主界面上按下那个齿轮图标快速进入），这里分为三个小栏。

### General（普通设置）

第一行选择的是位于游戏列表窗口下显示的游戏图标背景颜色，如果该图标为透明图标，那么你就可以让图标的透明部分定义自己喜欢的颜色，不过透明的图标还是默认白色充底比较好。

第二行钩选之后会在游戏列表窗口启动双击游戏之后自动运行的功能。

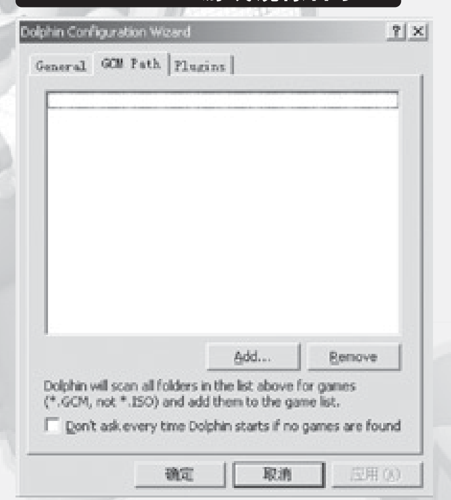
第三行钩选之后会在下次运行模拟器的时候自动运行上一次运行的游戏镜像，方便经常用模拟器运行某个游戏的人使用。

第四行则是让使用者自己选择一个游戏镜像文件，每次启动都默认运行它，适合于纯粹的游戏玩家。

最下面残留的是 BIOS 设置栏，从目前的状况来看这里曾经有过 BIOS 设置选项和显示信息，不过由于模拟器的升级之后再也不需要 Bios 运行了，所以我们只需要将上面几项设置好就行了。



## GCM Path（游戏镜像目录）




在这里可以添加 NGC 游戏镜像所在的目录，所谓 GCM 是 NGC 游戏导出为光盘镜像后的文件后缀名。Dolphin 对 GCM 格式的文件支持得较好，而 ISO 文件虽然也能认可但在兼容性上有一定问题，将下载后的游戏镜像解压后，点击 Add 键将解压后的 GCM 文件所在目录选择添加在这里，模拟器便能够在列表中显示该游戏的详细信息了。

## Plugins（插件设置）




这里是我们熟悉的模拟器插件设置窗口，模拟器的压缩包解压出来之后会自带一些插件，目前每种插件只有一个可供选择和设置，相信今后会有更多的模拟器爱好者开发的第三方插件出现供使用者调配。每个插件下面都有设置和信息两个按键，前者能够为插件进行详细设置，后者点下后则会显示插件的详细信息，接下来让我们一个个慢慢熟悉这些插件的大致设置过程。

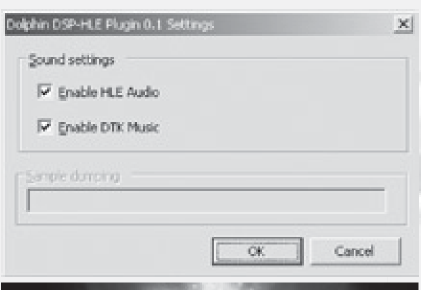
Graphics Plugin 属性
Direct3D | Enhancements | Advanced
Graphics card: NVIDIA GeForce2 MX/MX 400
This graphics card should work great.
Device Type: HAL (hardware accelerated)
Use Shader Ver.: PS 1.1
Fullscreen settings:
Video mode:
Windowed mode settings:
Resolution: 640x480
Rotate windowed mode 90 degrees (For Darius)
Quality settings:
Antialias mode: No antialiasing
AA Quality:
确定 取消 应用(A)

## GCM Path（游戏镜像目录）

这个插件的使用首先需要安装 DX9，在 Direct3D 那栏如果模拟器没有检测到你的显卡类型，那就尽量把设置调低吧，本身模拟器的运行速度就非常慢。另外两栏的设置不推荐去更改，因为那些都是高级使用者才会去调节的选项，而且模拟器当前的开发状态能够运行游戏便是非常值得欣慰了，过于挑剔却有可能会弄巧成拙。Shader 的选择会令某些游戏显示不正常，不建议去调节或者甚至直接选为 No Shaders。值得一提的是在模拟斑鸠这个游戏的时候，可以钩上 Resolution 下面的那个选项，让游戏旋转 90 度来运行，通俗地说就是将纵板射击游戏变为横版运行。在最后一页 Advanced 对话框中的 Data Dumping 可以将游戏中的贴图材质导出并存储到硬盘中。

## DSP-Audio（声音插件）

这里基本不需要设置，如果在运行某个游戏的时候声音有问题，就试着去掉某个选项看看吧。最下面是用来导出游戏中的声音的，不过目前该功能尚未打开。



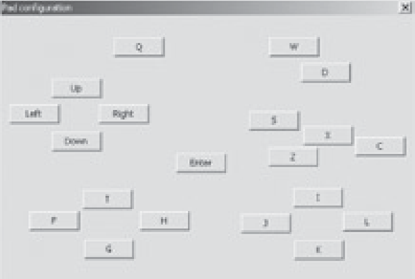

## DVD（光驱设置）

这项的设置暂时还不能用，点击会出现这里还不需要设置的提示对话框。由于 NGC 的游戏光碟格式较为特殊，所以一般的 DVD 光驱是不能读取的，目前该插件的作用并不是用于 DVD 光驱，而是让模拟器识别 GCM 格式的 NGC 光盘镜像文件，这里暂时还不能设置。




## PAD Input（手柄输入插件）

该插件应该是最容易设置的了，点击想要设置的键，再按下想要定义的键盘键位就行了，可以看出 NGC 的手柄功能键还真不少，要合理的配置才能在游戏中用得顺畅，不过遗憾的是不能使用游戏手柄来玩。




## 快捷启动栏

完完成以上设置以后我们应该能够在游戏列表窗口中看到已有的游戏了，双击游戏图标便能开始运行。除此之外，在主菜单下面还有一排快捷图标，通过点击它们更能够快速完成模拟器和游戏的某些设置和控制工作，它们的功能依次如下（从左到右）：

| | |
|---|---|
| Open | -- 打开游戏的读取浏览对话框 |
| Reflesh gamelist | -- 刷新当前游戏列表（在添加了新游戏竞相目录的时候使用） |
| Start Emulation | -- 开始模拟 |
| Pause emulation | -- 暂停模拟 |
| Stop emulation | -- 停止模拟 |
| Settings | -- 进入设置主菜单窗口 |
| GFX settings | -- 进行 GFX 显示插件设置 |
| DSP settings | -- 进行 DSP 声音插件设置 |
| PAD settings | -- 进行手柄插件设置 |
| DVD settings | -- 进行光驱插件设置 |
| Render framebuffer | -- 开启帧缓冲渲染（对一些游戏会有负面影响） |
| Help | -- 打开模拟器的版权说明窗口 |





## 游戏支持列表

以上设置完毕之后，就可以在游戏列表窗口中选择游戏开始玩了（前提是你必须有 NGC 的光盘镜像文件）。目前模拟器的兼容性还不是很高，加上一些补丁之后，能够模拟的 NGC 游戏还不上 30 个，以下是官方推荐的游戏列表：

| |
|---|
| 1080 Avalanche (USA) |
| Alien Hominid (USA) |
| BeyBlade: V-Force (USA) |
| Custom Robo (USA) |
| Disney no Magical Park (JPN) |
| Harvest Moon (USA) |
| Intellivision Lives! (USA) |
| Mario Kart Double Dash (EUR) |
| Mario Kart Double Dash (USA) |
| Need For Speed Underground (USA) |
| Nintendo Puzzle Collection (JPN) |
| Pac-Man Vs. (USA) |
| Paper Mario 2 (JPN) |
| Pokemon Box: Ruby & Sapphire (USA) |
| Pokemon Colloseum (USA) |
| Resident Evil 1: Rebirth (USA) |
| Resident Evil 3: Nemesis (USA) |
| Serious Sam: Next Encounter (USA) |
| Smashing Drive (USA) |
| Soul Calibur 2 (EUR) |
| Super Mario Sunshine (EUR) |
| Wario Ware Inc. Mega Party Games (USA) |
| Wario World (USA) |
| WWE: Wrestlemania X8 (EUR) |
| Zelda: Collector's Edition (USA) |
| Zelda: The Wind Waker (USA) |










## 常见问题

1. 模拟器是在 Microsoft Visual Studio 2003 的 C++ 环境下编写的，所以如果不能运行请根据提示查找相关的文件放在模拟器目录下。

2. 当模拟器设置变得混乱无法复原时，请运行模拟器目录下的 CleanRegistry.reg 文件恢复最初的注册表设置。

3. 某些游戏会在中途死机导致模拟器假死，此时只能通过 Windows 的任务管理强行关闭模拟器。

4. 只有在正常退出模拟器的情况下才能保存上一次运行的设置。

5.NGC 的游戏光盘镜像 GCM 文件不能通过电脑的 DVD 光驱来导出，需要通过复杂的 NGC 连接电脑设备才能制作出来，不在本文讨论范围。

NGC 模拟器 Dolphin 的相关大致就介绍到这里了，以模拟器的现状来看，想要 NGC 的模拟真正实现大众化普遍化，还要花很长一段时间，大家就慢慢耐心等待吧。Dolphin 给了 NGC 模拟器以希望，将这个希望延续下去的，则需要更多热爱和支持模拟器的人们。

# 汉化情报站

## 每月汉化游戏情报汇集

**本文旨在交流发布每月最新的汉化游戏信息，如果读者认为这些汉化游戏不错，请积极联系或帮助作者予以支持，文中大部分信息来源自权威汉化游戏综合网站游戏汉化联盟（http://www.ronchina.org）在此表示感谢。**

## e世代热血格斗汉化版

| 机种 | GBC |
|---|---|
| 汉化进度 | 完成 |
| 汉化者 | D版卡带Dump |







借GBC游戏dump潮流的东风，作为国内老牌的dump组织，“中文游戏补完计划”也来凑凑热闹，本月不放FC的rom了，改为放出GBC《热血e世代格斗》，这个游戏是根据卡普空“口袋战士”移植的，制作厂商不详，疑为“五合企业”，该游戏制作素质很高，可以说是画面和手感都属上乘。此游戏rom由一位神秘人士提供，尊重他的意愿我们不公布他的名字，就称他为“K先生”吧，感谢“K先生”允许“中文游戏补完计划”独家发布这个rom！此rom属于本站“中文游戏补完计划”的一部分，让我们一起努力使这些濒临失传游戏在PC上获得新生吧！

## GBA火焰之纹章汉化作品三部同时放出

| 机种 | GBA |
|---|---|
| 汉化进度 | 完成 |
| 汉化者 | 火花天龙剑 狼组 |

时值火花天龙剑站庆五周年之际，三部与狼组合作的GBA火焰之纹章汉化作品同时放出，一时间的轰动效应可谓了得。游戏汉化的素质相当之高，随后又紧接着发布了几个修正的版本，至于详细的信息请看杂志后面的具体报道。









# 汉化游戏集中营的成立
## 以及两个最新Dump的GBC游戏

该组织的成立要起始于天空连盟这个制作游戏关心动漫的业余组织，全称是：梦天创世-ZENEAN，成立这个组织的主要目的便是收集并Dump以前的GB/GBC游戏，“看了游人的新游戏说明（K先生提供的）并不认同其说法，众所周知国产GBX烧录系统最保守估计都有500套，却为何现在DUMP GB/GBC的却只有区区几人呢？除了因为经济原因外，主要的还是港台的反烧录技术之高直接造成破解及DUMP的困难，D商为了赚钱及保护自己的产权无所不用其极，所以即使是编程器也并不能完全奈何得了它，现在只不过是多了几个DUMP GB/GBC的人并不能说明GBC就红火起来了，现在的汉化与前几年相比其实是降温了许多，大家都比较理智地看待汉化了，不论何时何地都需要人才，而汉化类的也有其暗悔的一面，无私的奉献却被D商利用及LAMER的攻击也造成许多人的离去或消失，当然热情难敌现实的无情也是原因之一。本来汉化界的人才就不多了还面对如此压力这样能不走吗？不过俗话说得好‘有人辞管归故里，有人漏夜赶科场’总有一些人会补上的，会为我们无私奉献自己。所以越多人加入才是汉化界的推动力。”

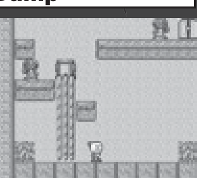
新成立的汉化游戏集中营与之前我们提到的中文游戏补完计划类似，也是为了补全遗失的中文游戏而发起的。不同的地方在于这次并不是只要求捐赠某一机种卡带这么简单，而是分成两个部分‘卡带捐献类’及‘汉化游戏软件捐赠类’，第一部分卡带捐献类是不限任何机种的汉化游戏卡带，不过目前暂时只能DUMP GB/GBC的卡带。第二部分汉化游戏软件捐赠类是指Dump了但还不能玩的汉化游戏或是汉化相关资料的捐赠（如导出文本，游戏等等的）。

组织成立之后在一个月内便Dump了辆各种文化的GBC游戏，它们分别是：

### 炸弹人汉化版

| 机种 | GBC |
|---|---|
| 汉化进度 | 完成 |
| 汉化者 | D版卡带Dump |





这是一个以炸弹人为题材的动作过关游戏，在游戏过程中炸弹人可以吃到不少增强各种能力的道具，用炸弹来消灭途中的敌人，虽然游戏是简单了点，但作为快餐类型还是不错的，游戏的具体信息如下：

名称：口袋炸弹人
类型：动作
机种：SGB/GBC/GB
记忆：电池记忆
大小：8MB
header：25
mapper：MBC5
原版本：美版

这次汉化游戏软件捐赠类的名单：voidboy，游人，唐晓东，戴伟彬

### 数码暴龙水晶版2代

| 机种 | GBC |
|---|---|
| 汉化进度 | 完成 |
| 汉化者 | D版卡带Dump |





这个中文GBC游戏的来源还是D版卡带，目前已经完全破解，没有任何问题。而现阶段尚存的D版GB/GBC汉化游戏虽不

是很多，但也不是很轻松便能找到，有条件或能够帮上忙的可以与组织联系，联系地址为：http://tklm.romchina.org

**游戏具体信息：**

| 游戏具体信息 |
| --- |
| 名称：数码暴龙水晶 2 |
| 类型：动作 |
| 机种：GBC/GB |
| 记忆：电池记忆 |
| 大小：8MB |
| header：25 |
| mapper：MBC5 |
| 原版本：日版 |

本次汉化游戏软件捐赠类的名单：voidboy，游人，唐晓东，戴伟彬

本次游戏卡带捐赠类的名单：一千个冬天。

## 三国无双 A 汉化测试 AW 版

| 机种 | GBA |
| --- | --- |
| 汉化进度 | 30% |
| 汉化者 | amonwang |



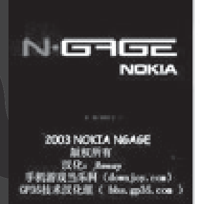

于五月一日发布，汉化作者是amonwang，目前的版本只是个汉化测试版，游戏中的事典是汉化完成了的，其它的只汉化了一部分，人物的对话文本之中夏侯惇的汉化进度较前，所以选择这个角色来游戏的话可以看到更多的中文剧情。作者正在还在努力中……我们为他加油吧。

需要感谢的网友：罗伊 SD、罗纳尔南。

## 泡泡龙对战版单机完美汉化版

| 机种 | N-Gage |
| --- | --- |
| 汉化进度 | 完成 |
| 汉化者 | anway |

这是一款在 N-Gage 手机上推出的泡泡












龙游戏，很多人都认为 NG 版的泡泡龙不好玩，其实此款对战版还是颇有乐趣的，应该是 MM 们的最爱吧！更是 N-Gage 手机对战游戏的首选游戏之一！对战版彻底摒弃了以前那种打分数或是消除所有泡泡过关的游戏进行方式，而是改用与电脑（或真人）竞赛，看谁能在不断下降的泡泡和对手的捣乱中生存下来，看谁能笑到最后！

看来作者对这个游戏非常喜爱，所以下决心汉化了这个游戏。汉化后的游戏选项菜单说明显得非常详细，值得使用 N-Gage 手机的朋友下载使用。

## 洛克人 ZERO4 汉化版

| 机种 | GBA |
|---|---|
| 汉化进度 | 95% |
| 汉化者 | Crystal |




该游戏刚刚发售不久，便有热心人进行了汉化，目前主线剧情已经汉化完成，专有名词、武器道具、精灵和迷你游戏都没有翻译，不过字体还是不怎么好看，似乎所有的洛克人 ZERO 系列汉化都存在这个问题。如果有谁能够提供一下游戏中的武器道具等专有名词列表，请与作者联系。

# 国内首个收费汉化补丁

## 梦幻之星 4

| 机种 | MD |
|---|---|
| 汉化进度 | 98% |
| 汉化者 | ken_tse |



梦幻之星 4 是 MD 上不可多得的一款 RPG，早在两年前就传出过这个游戏已经在汉化的消息，记得当时的汉化小组叫做梦组。如今汉化计划由 ken_tse 负责，并且准备在发布的时候对补丁实行收费制度，以下是汉化人的原话：

各位梦 4 的支持者，汉化游戏的支持者们，你们好，经过我们所有参与该游戏汉化人员（其实也就是 3 个人）讨论最终确定：梦幻之星 4　05 新中文版的补丁将不是免费发布，而是需要付费的。据我们所了解，目前国内游戏的汉化补丁全部都是免费发布的，对于这个首个收费的补丁，相信大家对此一定有各种想法。

我们没打算为我们的收费做什么辩白。

同时以汉化者和玩家的身份，期待能通过这次收费来刺激游戏汉化，希望更多有的人来加入汉化界，使得我们能早日玩到更多的汉化大作；我们相信，绝大多数玩家和汉化组织都愿意这种局面早日到来。

正式版补丁目前还在进行最终测试，预计 3 天后可以接受预定。为保证购买补丁朋友的权益，我们不会提供任何免费的下载。一旦确定可以发布时间，会统一接受预定（汇款方式：淘宝网支付宝、邮局和银行），由我们核实后统一发邮件给个人，同时还包含各种未公开资料，比如完全敌人资料 FLASH 等。

最后，不管补丁能否得到大家的支持，我们都没什么怨言，现实就是这样的，况且这只是个很老的游戏而已，更是没什么商业价值了，在此只是一种怀旧支持。当然，有什么意见尽管说，但希望礼貌用语。

**以下是在汉化过程中发现和已经解决的问题：**

1、原中文版的墓地 BUG，剧情触发无效。已修正。

2、原中文版的委托带回姐妹任务 BUG，剧情触发无效。已修正。

3、原中文版在艾多（猎人城市）莱娜的家中无法休息的 BUG。已修正。

4、在得索利斯（冰雪行星）的索萨村庄，无法让企鹅加入队伍旅行的 BUG。已修正。

5、原中文版的剧情和对白中出现的一些纰漏，也正在进行修正测试和性格润色。

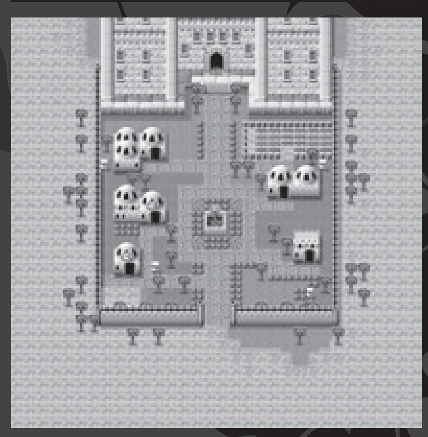
6、对于特技以及技能使用后的各种效果加入人性化提示。

7、对于日文的道具名，特技名，技能名以及对应效果信息已经完全校对完毕。当然也包括大家一直热衷的组合技。（PS）而那些名称，先是日文翻译，然后进行本土化描述。









8、在保留原系统的同时，各玩家也可以使用以前的梦4日/中的记忆，来玩05新中文版。（但姓名是乱码哦　）还有，由于新版角色姓名扩大到3个中文，所以新版记录不适合其他版本。

9、修正原日文版的山姆升级到99以后会出现人物攻击力数值为0，而且添加一个新错误技能连接（生命工厂）的BUG。

10、新中文版的窗口位置和布局会尽可能保留原版的，但有些由于汉字显示需要，会扩大原来窗口大小等。并且，考虑到有效显存的充分利用，原版战斗的各个指令程序结构全部重新修改，所以在翻页的过程略慢于原来的速度，但几乎可以忽略。

11、没任何电池记录和无需通关也可以使用一曲触发音乐欣赏模式了。

12、原日文版中有些地方（迷宫）没有地名显示。已修正。

对于修正原中文版的几个Bug，使得很多人以为我们是在原中文版基础上修改制作这个新版的，在此特说明一下。我们没必要研究原中文版的，而这些Bug，是因为原来中文剧情文本和程序代码不协调造成的，我们研究了日版并且也修改了这些地方的程序，当然，我们也可以修正原中文版的Bug。至于2个版本的区别，是否值的拥有，看个人了。

**当然，目前版本还是有3个问题要解决，全部都是显存不足引起的，正在尽力完善：**

1、由于显存非常有限，并且该游戏的窗口超多，特别是重叠窗口，为了重复利用显存，在当前窗口汉字太多，次层窗口的信息会出现乱码，当然，会恢复的。只要是当前的窗口会保证没乱码的。

2、在战斗里面中有极小部分的敌人受到攻击瞬间背景有小小花屏，当然只是一下子就正常。具体情况还在研究中。

3、由于游戏原本设计结构，导致有2种情况出现速度变慢和花屏，如下：

在人物状态特技窗口退回技能窗口，如果技能接近全满时出现；

在定义组合技的道具窗口，如果道具非常多，那么当在最后一个窗口要返回时发生。

下面是在梦4的05新中文版汉化过程中，同时对系统各个方面也进行深入研究。目前很多资料在陆续制作，先放出一些给喜欢这个游戏的朋友们看看。在梦这个游戏里面，大家知道游戏地图的大小吗？如果你是梦的Fans，一定想见整张完美精致的世界地图吧。目前全部场景几百张地图已经用工具生成，先给大家看看几张吧。

## CGP天才美工皮皮（pippe222）病逝



2005.4.18号，一个鲜活的生命离开了这个世界。脑瘤——多么沉重的字眼，却从未让少年放弃理想。CGP的最小成员，17岁的皮皮，就这样离我们远去，带着他未实现的梦想，离我们远去。可爱的狐狸头不再闪烁，失去的朋友永远不会回来。生命原本脆弱，只是这个结局让人无法接受，天妒英才，遗憾的是我都未曾见过皮皮，以后，永远也见不到了，这个喜欢游戏，想创造游戏，即使病魔缠身依然向我抱怨上海游戏店太少的小孩……

**皮皮参与的汉化作品：**

世界传说－换装迷宫2
逆转裁判2
逆转裁判3
侦探学院Q
游戏王EXE
……

pippe222 －朱海扬

原文摘自游戏汉化联盟

文 火花天龙剑-桂木弥生

# FIREEMBLEM GBA纹章三作 汉化之路

## GBA火焰之纹章系列发售日期



| 《火焰之纹章 封印之剑》 |
|---|
| 机种：GBA |
| 2002年3月29日发卖 |



| 《火焰之纹章 烈火之剑》 |
|---|
| 机种：GBA |
| 2003年4月25日发卖 |



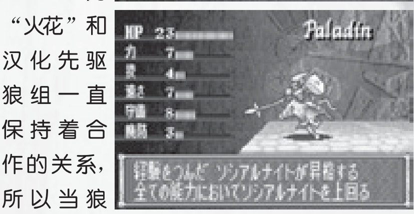
| 《火焰之纹章 圣魔之光石》 |
|---|
| 机种：GBA |
| 2004年10月7日发卖 |

## 汉化序言

这就是我们现在GBA上玩到的三作FE作品。其实最早之时，当“火花”进行《火焰之纹章 烈火之剑》全剧情翻译后，该游戏就已有了根据“火花”主页上的剧情来进行汉化的不完全版本。其后在一年多以内的时间内，包括《火焰之纹章 封印之剑》都推出了许多各种各样的版本，可惜的是都没有一个完整的汉化版本。







因为“火花”和汉化先驱狼组一直保持着合作的关系，所以当狼组的xade破解了《封印之剑》与《烈火之剑》这两作后，他第一个联系的就是既为“火花”成员又是狼组成员的CT。然后CT便找到了我和几位“火花”成员一起商量着汉化的问题。那是去年，也就是2004年的9月24日，当时大家似乎都没意识到工作量的巨大。一开始还想着能在10月7日《圣魔之光石》推出之前来完成《封印之剑》、《烈火之剑》这两作。当然想归想，以当时的人力来说，是完全不可能的，最后敲定的则是由我来主管《烈火之剑》的汉化，然后几位狼组的同志以及“火花”的孤独的浪人来做翻译。虽然一开始的策划很没有条理，甚至是有些乱，特别是我，

都觉得这项当时看来不太可能完成的任务很可能会中途夭折。还是老话，想归想，做还是要做的，就这样，我开始了《烈火之剑》的汉化工作。




转眼之间，《圣魔之光石》就发售了。还是和以前一样，“火花”第一时间就拿到了游戏。而这时，我的《烈火之剑》汉化也才只是完成了部分，这样就只能暂时停住，先来完成《圣魔之光石》的攻略等等。大约是10月20号左右，《圣魔之光石》的全文本成功导出，如此汉化也开始了，因为有了之前的一些汉化经验，且听说《圣魔之光石》的文本量较少（这个才是重点中的重点），我便毫不犹豫将这工作接了过来。当时就在想，反正也要做，就一起做吧。当然了，有所选择，也有所放弃，本来我就对《封印之剑》这部作品好感不足，这次终于有理由放弃了它的主负责权。之后的日子，便将主要精力投入到《烈火之剑》和《圣魔之光石》汉化中。




《烈火之剑》和《圣魔之光石》，在熟悉了汉化的操作后，感觉要完成这两作似乎并不是不可完成的任务，可是老天好像是不希望我轻松。10月的某日，在“火花”论坛上，我们熟悉的Fate同志正拿着他修改的《圣魔之光石》人物头像，希望可以找技术力量强的达人，将这些头像导入到游戏中去。看到这个，我就在想“要是能把自己喜欢的角色代入到《圣魔之光石》中那该多好啊”于是，我就去询问这次汉化的技术负责人xade，问问他可有办法将其导入，而他的回答却出乎我意料的是“可以”。就这样，以后的一切就如同鬼使神差的安排好了一样，同人版的《圣邪的意志》开始制作了。






“火花”作为国内一个小有名声的“《火焰之纹章》系列”专题网站，以前就参加过FE作品的汉化，比如著名的《火焰之纹章多拉基亚776》以及《火焰之纹章 纹章之谜》。而这次进行GBA上作品的汉化，也是在很多人的预料之中，只不过没想到这次是一下子三作全来了，而且突然又冒出了一个同人作品。以上就是这次“汉化制作活动”的起因，也是简短的介绍。下面，我就为大家讲讲在汉化与制作的工程中都有些什么事情发生。现在在回过头来看看，除了辛苦以外，这次工作之中，包含的“偶然”以及“意外”的因素还是很多的。






## 汉化日志

### 《火焰之纹章 烈火之剑》的汉化过程

正如上面所说，《烈火之剑》是在2004年的9月24日开始汉化的，最早我虽然是主管，但所负责的也就只有“其它部分”的翻译，这里的“其它部分”，就是指除去剧情文本和支援对话之外的一切杂乱文本。当时进行这部分翻译的是我和孤独的浪人，我们两个人一起开工，再加上早些时候，“火花”的LT先生已翻译完成的部分人物结局，在《圣魔之光石》推出之前，基本上就已完成了这部分的工作。不过，因为孤独的浪人对于文本翻译的格式还并未掌握，所以他完成了翻译后，文本本身还是存在着不少问题。随着《圣魔之光石》的发售，《烈火之剑》的汉化只能暂时停止。虽然，我个人工作停止了，但剧情文本的编排工作却没有停止，因为“火花”主页上早已有了全剧情对话，所以剧情文本的编排工作就交给了“火花”的瓦尔哈拉、DIO等人，而更重要的是，原本就参加了2003年火花翻译《烈火之剑》剧情的七夜志贵，在这次工作中不仅担任了文本编排，又参与了剧情部分的补完翻译。而最后一个环节，也就是游戏中的支援对话，则是取自于“火花”论坛里的支援对话翻译。虽然咋看起来好像有现成的可以使用，但毕竟参与的人员众多，每个人的风格和日语水平也不一样，所以在编排和校对验证上所花费的时间是相当多的。好在有狼组的huya和biggod731两位同志以及“火花”成员瓦尔哈拉的鼎力支援，才使得支援对话汉化这一环节圆满的完成。







《烈火之剑》是个不折不扣“怪物”，其文本总量之大非其它两作可比，难怪其总容量几乎填满了128M。“其它部分”的翻译完成是在11月，那时抽出空来的我将其中的一些问题尽数修改完成，并结束了此部分的工作。后来的“剧情部分”也在12月内完全圆满，完成后我和瓦尔哈拉一起校验了一遍文本的整体格式，就此结束了这一部分的工作。不得不说的是，《烈火之剑》有着将近四十章的剧情文本，当完成时我自己都有些不敢相信，而接下来摆在自己眼前的还有另外一个难题，那就是《烈火之剑》的“支援部分”。“支援部分”分为115段，其总量加起来可能不算多，但分开来的话，处理起来的麻烦就不小了。首先需要一篇篇校验格式以及检查排列是否正确，而且还要兼做校对等文字性工作，到了工作的后期，的确有些生不如死的感觉（笑）。终于在12月底，《烈火之剑》的“支援部分”也宣告完成了。就这样，从9月24日到12月24日，用了3个月，再加上2003年翻译《烈火之剑》剧情





用的一个月，《烈火之剑》用了4个月，文本翻译全部完成。解决了这个“大怪物”，至此，我也深切感觉到我所接的这一系列工作也快走到尽头了。

完成后进行快速测试，这是我所想的。很快，xade就做好了汉化补丁，测试就是由一些“火花”中热心的会员来完成。第一次测试时，恶性Bug的确没有多少，但游戏中小字图标无法使用系统自动生成的字体，这是个棘手的问题，因为这意味着大量的画字工作就要随之而来了。《烈火之剑》文本翻译结束的后期，还有个小工作未完成，那就是我常说的名词翻译。因为早就料想到了这一点，在进行文本编排时，就特意空出了所有的名词，待到一切完成后，再统计出来进行完全的统一翻译。《烈火之剑》中的一切名词翻译都是以《火焰之纹章完全事典》一书为基准的，所以一部分的名词翻译可能与现行的通俗翻译不同，这一点还请各位玩家多多海涵，毕竟先入为主的思想还是很强的。另外还有一点很有意思的，那就是在测试时，第27章曾出现一个全身黑框的“神秘人”，当时以为是Bug，可在以后的测试中，却又再没有见到那个“神秘人”。为此我问过xade，







他说根本没特意去查过当时反映的这个问题。后来经过多方查找，还是没能查到出现“神秘人”的真正原因，最后只能归结到是因为早期数据没压缩造成的问题。

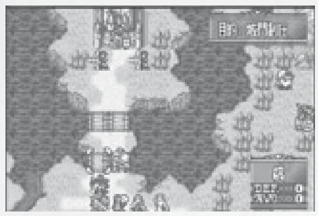
不管怎样，第一轮的测试终了后，《烈火之剑》的文本翻译终告结束。拿下了这个巨大的“怪物”，我们就立刻公布了将要汉化三作且制作一部同人的计划。原本以为《烈火之剑》完成了文本的翻译就能早早地收工了，可没想到无法使用系统自动生成的字体，这一问题需要“画字”来解决，而现在需要画的字起码有二千个……那时我才真正感到汉化其实并不简单……不是单单能破解，会翻译就可以了。

## 《火焰之纹章 圣魔之光石》的汉化过程

此作的发售日是10月7日，因此在9月24日时就已将此作的汉化列入了计划之内，可以说在它没发售之前，就已开始策划关于它的汉化了。到了10月底正式开始汉化时，就感觉十分轻松了，可见做好准备工作是多么的重要。所谓的准备工作，不外乎就是提前分配好剧本翻译，让翻译者们直接在文本上进行翻译，省去了后来还要编排的麻烦。“支援部分”则是老早便在论坛上发好贴子，招集翻译，并且进行了统一的规划。“其它部分”照样还是由我和孤独的浪人来完成，因为之前已完成了《烈





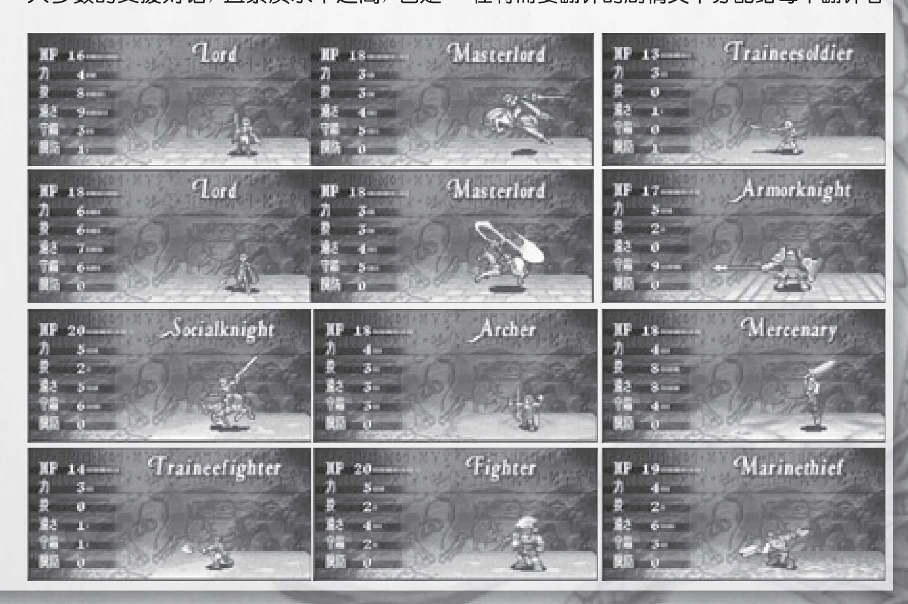


火之剑》的“其它部分”，所以只需要完成《圣魔之光石》独有的部分即可，所以这一项，当时来看的确没什么难度。一切都安排好后，我也感觉到因为《圣魔之光石》的文本量少，再加上准备工作做的充分，它给我和各位参加汉化的人员所带来的压力的确不大。当时就想着，可能《圣魔之光石》会早于《烈火之剑》先完成。




“支援部分”因为在论坛上发贴子招集大家翻译，再加上大家对这次活动的热情很高，你一段我一段的，就已完成了不少了。其中，Lycorisradiata、zxy04 两位朋友帮着完成了大多数的支援对话，且素质水平之高，也是大家有目共睹的。当然了，我和孤独的浪人也有参加这次的支援对话翻译，基本上我们俩是挑了一些较为冷门的人物的支援对话来进行翻译。因为管理与策划得当，支援对话的翻译很快就完成了，剩下的就是将论坛上的支援对话翻译编排进文本之中了，这项工作由我和瓦尔哈拉来进行。因为《圣魔之光石》的支援对话只有不多的 83 段，再加上早些时候，我和孤独的浪人以及一些论坛会员是直接在文本上进行的翻译，所以真正需要编排的也就只有 40 几段。我们两人分工进行，不出几天，《圣魔之光石》的支援对话翻译就已编排完成，然后再由我统一校验了一遍后，便由 xade 导入了程序，开始了第一次的《圣魔之光石》测试，虽然当时的测试内容只有支援对话。说实话，当第一次看到由自己负责汉化的作品时，还真是十分的感动啊。

不到 11 月，10 月底，《圣魔之光石》的支援对话宣告完成了，之后就开始了剧情翻译的工作，因为中间穿插着《烈火之剑》的汉化工作，所以关于这部分的工作是不连贯的，在将需要翻译的剧情文本分配给每个翻译者



后，我也开始了自己的其它工作。“剧情的部分”我是最早完成的，因为相对于其它“火花”成员来说，我的时间是宽裕的。原本预定是在12月之前就完成《圣魔之光石》的“剧情的部分”，因为几位翻译者的工作原因，只得拖后了。在此要说明一下，参加翻译工作的人员绝大多数都有着自己的工作，且空闲的时间并不多，所以当时所分配的大约就是一个人三到四章，最后再由我进行统一校对规划。其中因为我和CT是汉化的发起人，我们俩则是负责了较大部分的翻译工作，特别是CT，在工作繁忙之时也不忘将所剩下的汉化工作做完，这的确是让人钦配。2005年的1月6日，CT把最后一篇剧情翻译的文本交到我的手上时，《圣魔之光石》的“剧情的部分”也就完成了，那么接下来的便是……

说到《圣魔之光石》“其它部分”的翻译，这东西看上去简单，但实际做起来却并非太容易。说简单，那是因为“其它部分”的文本中有许多是和《烈火之剑》共通的，也就是说有些部分只要照搬就行了。但问题就在于，就算是照搬，其间还要做一些微调，而且两作文本排列的格式也并不相同，如果没能开发出相应的软件，恐怕只能用人力手工来完成了。没办法，此类软件并没有开发出来，花了几天的时间，作为人工机械的我用手工完成了这些，其后再加上之前我和孤独的浪人一起翻译的一些内容，《圣魔之光石》“其它部分”也完成了。

和上次完成了《烈火之剑》不一样，完成了《圣魔之光石》后，我们并没有进行宣传，而且在各大论坛的进度报告贴也没进行更新。当时因为快过年了，所以想尽可能低调一些，再加上现在也不会有人有心思去关心这些。然后就是和之前一样的进行译名统一和测试，这次的译名也是CT根据人物的英文名查找各种书籍得来的。不过其中一名女剑士的译名，我却私自改成了其的日文名读法“真理香”，后来这一译名在汉化版推出后，遭到了不少玩家的反对，迫于群众的压力，只得改为“玛莉卡”了。测试还是由一些“火花”热心的会员进行，似乎这次的测试进行的很快，这与《圣魔之光石》本身的流程短也有关系。同《烈火之剑》一样，这次的测试也没有发现什么恶性Bug，而小字显示的问题又浮现出了水面。这时已是1月中旬了，《烈火之剑》和《圣魔之光石》的文本翻译也都相继完成了，那么剩下的呢？似乎，小字显示的问题已到了不得不解决的地步。

简单总结一下，汉化《圣魔之光石》十分轻松，在《烈火之剑》完成后再去碰它，你会感到自己像是置身于天国中一般。假如，当时条件充分，“字”已画好，几位翻译者的时间充足，恐怕只用两个月的时间就能完成这部作品。完成了这部作品，也代表着我个人所主负责的汉化工作已结束。可是还有另外一个挑战，这个和汉化翻译不同，它需要的去是创作、设计，这个要比汉化翻译更花费精力……



## 《火焰之纹章 圣邪的意志》的制作过程

创意是在一瞬偶然得来的，看着现在摆在我眼前的这部《火焰之纹章 圣邪的意志》，我便深刻感受到了这句话所言不虚。我承认，《圣邪的意志》并不是一部很早就提前策划好的同人作品，它




的原形其实十分简单与普通，不仅没有一个整体的规划甚至连一个像样的名字都没有。最先使我得到灵感的是“火花”成员之一的Fate，正如前面所说，他拿着自己重新设计的三个《圣魔之光石》人物，在论坛上寻找可以帮忙导入Rom的高手。看到这里，我便觉得“这似乎不错，玩够了《圣魔之光石》，导入几个前几作中自己喜欢的角色，可能是别有一番风味”于是，我想到了这次汉化负责技术的xade，问问他是否可以做到。答案让我很高兴，同时也让我很无奈，因为根据xade所说，他知道具体的改法，但却一次也没尝试过，恐怕需要相当时间才能有结果。毕竟不能强人所难，也只能如此了。可人总归不会轻言放弃，没过几天我再次找到了xade，希望可以让他教我如何进行游戏中人物头像的替换。简单的方法，便是使用tlp工具打开Rom进行替换与覆盖，xade将最基本易懂的技术教给了我。第一次替换，就







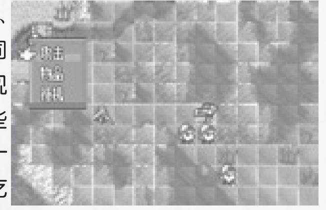
是将《圣魔之光石》的塞思替换成了《封印之剑》的布露妮娅，那时配色表以及人物的嘴部与眼部图像还没修正，能完全显示的只有战斗时状态栏的人物图像。而且，因为配色表无法替换，当时的布JJ还是有着塞思大叔特有的“红色”。

当我将自己最喜欢的布露妮娅替换到《圣魔之光石》中后（虽然当时替换的并不完全），我就盘算着如何增加其它人物了。首先，我这样做最先招来的就是Fate的加盟，在不能替换配色表的情况下，我们一起解决了人物的嘴部与眼部图像的问题（至少可以正常显示了），接着就是将Fate自制的人员导入。导入后，其效果并不差。于是我们便考虑，何不直接多导入一些以前作品的人物呢？反正Fate自行设计的人物也是根据前几作的某些角色而来的。就这样，我和Fate一起，再请到了“火花”十分擅长FE静态修改的希罗，推出了一个《圣魔之光石》Kuso版，意思就是完全恶搞了（也算是《圣邪的意志》的最初版本，修改的人物少，文本也没替换，数据也是改的很简单）。一边搞着另两部作品的汉化，一边我还在研究着配色表的问题，终于在10月快结束的一天，配色表问题解决了，同时人物在地图上显示的小头像也终于可以替换了。当一切在当时而言已近乎于完美之时，xade突然对我说，不如到时利用汉化好的《圣魔之光石》来做一个“同人性质”的恶搞游戏吧。我一想，这的确是个很好的建议……当晚，我们一起谈了许多，他还将如何修改剧情文本的排列等等全告诉了我。就在决定要做“同人”的第二天，在和朋友七夜志贵的交谈中，我们定下了基本的出场人员和人物关系表以及世界观的大体概貌，如此，《圣邪的意志》的雏形初显。

锁定了人物的关系网，就开始大量的修改《圣魔之光石》中的人物图像，这些工作只

要掌握了技巧，在一两天内便可完成。就在完成了初定人物的图像修改后，xade 突然对我说要加上《火焰之纹章外传》的两名人物，也就是塞莉卡和克莱娅，没办法，这样的话只能改变现有的人物关系，再重新进行设定。当人物基本上确定后，最先开始撰写的就是“支援对话”了。因为之前很多人都表示对这个同人感兴趣，所以“支援对话”也采用的是多人撰写方式。其中有很多大家熟悉的人，比如雷文、Fate、Malas、司马亮，现在这一些看起来十分让人吃惊的支援对话，有近乎一半都是出自他们之手。原本只是想恶搞一下，出现一些笑料，以搏众人一笑罢了。也就是说，起初仅仅想做一个较为轻松的游戏。可谁知，也不知道我这个导演是不是缺少幽默感，恶搞了一部分内容后，部分的支援对话就开始转向严肃性，特别是有一些对话还牵扯到了生活伦理的问题，想笑也都笑不起来了。偶然的从恶搞转向严肃，也改变了剧情本身的世界观。一瞬之间，世界观似乎扩大了许多倍，显得更加深奥了，而且连我自己都有些搞不清了……毕竟搞同人制作还是个副业，主要的还是汉化工作，所以写同人的“支援对话”，也只是在日常生活和与汉化工作之外空闲时间写写。直到后来汉化工作完全的结束，这才把同人制作提上日程。



转眼间过完年了，此时同人的“支援对话”全部完成，原本拜托“火花”情感区版主左手剑修改的数据也已完成了，眼看着这同人作品也几乎是要完成了。此时已是 2 月，我就在想，能否在 3 月之内完成剧本和其它内容的编写呢？不管怎样，还是一试吧，尽量争取早些写完，早些让这款计划了多时的作品面向广大玩家。看似工作量很大，但其实真要做起来难度却一点也不大，大约花了 5 天的时间，剧本和其它部分就全部完成了。现在在回过头来看看，当时急促的完成了这些剧本，留下来的错字和漏字还真的很多啊……3 月上旬，有关于“同人作品”的一切剧本全部都已完成。可能，就这样下去的《圣邪的意志》只是个会被人谈论其剧情的同人作品，但自从六翅大马蜂这位“火花”会员的出现后，这一切就都改变了。因为考虑到大体剧情已从恶搞转向了严肃，所游戏的难度也要相应的提高了。在与六翅大马蜂在经过几次接触后，我决定让这位对数据修改很有研究的同好帮忙修改一下游戏的整体难度。事情总是和想像的有很多出入，我以为原本很好改的游戏难度，在六翅大马蜂的几次尝试后，终于被告之——其远非所想的那么简单。不过，在几次的尝试中，六翅大马蜂也总算是找到了修改的方法，虽然麻烦了些，但总还是能搞定的，就这样，现在被广大玩家“唾








骂”的非人难度，就这么诞生了。难度问题解决了，也就是说游戏具备了一定的可玩性。看着还有剩余的时间，我就在想是否可以再增加一些新要素，以让玩家感到新奇，比如二转系统。起初六翅大马蜂本人也说不太可能将其研究出来，但事情的逆转往往就在一瞬之间。当他和我说不太可能进行修改的第二天，他又对我说，因为尝试了一种新方法，二转系统已修改出来了，虽然并没有达到预想的效果，但起码这个系统可以正常使用了。就这样，难度调整、二转、再加上之前的追加战斗画面等其它一系列的设定，六翅大马蜂的中途加入，使得这个《圣邪的意志》增色了许多，耐玩性也增加了不少。

剧本写完，数据改完，那剩下的呢？其实还有很多没完成。比如说因为要增加《外传》里的两名人物，那就必须完全重新去画她们的头像，以及嘴型和眼部动态图。对于这一些，像我这样对美工一窍不通的人来说则是完全无能为力了。在 xade、Fate、Dismal 三位的努力下，4 月 6 日，也就是发布的那天，两个人物的头像终于画好，并成功导入了，毕竟导入完全自画的图像比起导入一些原本固有的难度要高出了许多许多。当然了，为了更好的对同人作进行宣传，Fate 同志还亲自操刀画了一副精美的海报。说真的，那张海报的确十分具有视觉冲击力，估计也有不少玩家是看了那张海报才对这一同人作感兴趣的。

《圣邪的意志》这个名字，还真是几经波折才起好的，一开始，我和 Fate 商定是叫《异界的诗曲》，可 xade 却觉得《异界的诗曲》这名字不好，有点“《恶魔城》系列”作品的感觉。经过一晚上的讨论，决定叫《欲望的意志》。可 Fate 又觉得《欲望的意志》这名字不好，原因是欲望这个词太过于露骨。没办法，还是一晚上的讨论，最后决定叫《圣邪的意志》，这次他们两个都没意见了，这个名字也就成功通过了。可能很多人要问，我为什么要起一个名为《XX 的意志》这个名字。其实我是想好了，如要是再做续作，那它的名字就叫《火焰之纹章 罪与罚的彼岸》，估计说到这里，一些对《XG》系列感兴趣的玩家就会笑起来了吧。







也并不是没有遗憾，《圣邪的意志》起初没有进行任何正规的测试，是我的一个失误。当初只想着如何才能让更多的玩家吃惊，所以才没有招集人员进行测试。可现在却发现，当初没有进行正规的测试不良后果已经显现出来了，同人版剧本中许多的错字漏字，系统上的一些小 Bug 和设定的不平衡等等，这些都使的玩家在游戏时无法得到一种完整的乐趣。在此，我为我的失误向众多玩家道歉。

## 汉化与同人制作的完全核心
## 美工与技术

狼组的 xade 担任了这次汉化与同人制作的技术与美工，正如之前所说，他成功破解了《封印之剑》与《烈火之剑》，当然，现在还要再加上个《圣魔之光石》。也就是说，简单的文本导入导出、压缩等等也已都不是问题了。有了他在，



我们这些搞翻译和文本编排的才能安心，才能更努力的工作。之前，提到过一个画“字”的问题，这可着实把我和xade难住了。因为文本的翻译完成，“字”问题就显现了出来，看起来是不得不亲自动手画了。初步统计，需要画的“字”有近两千个之多，按照xade自己估算，他一个人做的话起码要三个月，人多些的话一个月内可以完成（xade现在也有自己的工作和生活，每天空闲的时间并不多），于是我便想，那不如去论坛上多请一些美工功底好的朋友一起来完成。朋友们是很热情的，一发贴子，回贴表示愿意帮忙的就有三十多人。就当我准备安排大家一起画字之时，xade突然又对我说，他自己一人可能会在一周之内将需要的“字”全画出来！这使我很吃惊，虽然有些不敢相信，但他坚定的语气，还是我让相信了这个就当时来说不太可能的一句话。果然，才一周的时间，那将近两千个的“字”都被他画了出来！这时候，汉化版才有了她的基本形态，整体看起来也十分完美了。可是，一切还没结束，“字”画完了，还有游戏中图片、标题等图像的修改。







图片的修改，关系着两部汉化作品和同人作是否会超过128M，在没有修改完成之前，我们谁也无法对此下定论。过完年，xade的个人事情越来越多了，可以说根本无法抽空来完成剩下的这些图片修改。眼看着预定要推出的日期越来越近了，可图片修改的事却一直没定下来，我自己的心里也开始没底了。到了后来，可能是有些歇斯底里了吧，好几次找xade谈及修改图片的事，态度都有些强硬，现在想想这真是太不应该了，当时自己真是没有理解他人的难处。xade当时也完全拼上了自己的时间和精力，每天都坚持着修改图片，终于在4月初将一切都修改完了，同时也传来了Rom容量不会超过128M的好消息。松了口气的我，感觉能和他这样一个负责的人合作，真是件十分不错的事。虽然我是这三部作品的主管，但真正的核心且给大家动力的还是xade啊。

## 未完之音

### 对《火焰之纹章 封印之剑》完全汉化的一些展望

四箭齐发，这是起初“火花”宣传汉化时的标语，可最后还是没有实现。原因除了《封印之剑》没有完成之外，更重要的是考虑大众等待的底限，要是真出现三作等一作的尴尬局面，这是怎么样也说不过去的。所以才放弃了四箭齐发的计划，改为将做好的三作一起放出。至于《封印之剑》，现在来看，暂定的计划就是等休息一段时间后再开工继续了。到时我们会尽可能做到最好，将这现阶段最后一款GBA









"《火焰之纹章》系列"上的汉化作品完美献给大家。

| 现在《封印之剑》的工作进度： |
| --- |
| 剧情：100% |
| 支援：100% |
| 其它：50% |

汉化再开时，可能会招收志愿的汉化参加者，有意帮忙的朋友可以随时注意火花天龙剑论坛。

## 后　记




啰里啰唆的全讲完了，感觉我就像是个怨妇一样在这吐苦水。过去半年里的各种酸甜苦辣一起涌上心头，就如同瀑布流水一样一并倾泻了出来。以前，因



为自己对汉化版的游戏并不是太感冒，所以对于汉化者们也了解甚少。而当自己也被临时拉来做了大半年的汉化后，也终于感受到了汉化者们的辛苦。同时经过这一次的磨练，我也深切的感受到团体合作的重要性，如果没有那些一起参与工作的每一位朋友，仅凭我和 xade 是不可能完成的。在这里，我要感谢 xade 和参与了工作的每位朋友以及一直以来支持我们工作的各位。没有你们，就没有现在的这三部作品！

火花天龙剑
Unofficial FireEmblem fan site
Since 1999.APR.07

现在，我从一个临时的汉化者又变回了一个普通玩家。玩着汉化的游戏以及同人制作的游戏，我感到了身为一名玩家的幸福。因为在我们身边有着这么多为大家无私奉献的汉化者。是他们为我们创造了更好的游戏氛围，我们应该感到高兴，感到幸福。"谢谢你们，汉化者。"这是我，一个最普通的玩家，一句最普通，最真诚的话。

文 微风



# Project64 1.6版详细教程

**前言** 在N64模拟领域中，最伟大的N64模拟器的称号已被UltraHLE夺得，而要论最优秀的N64模拟器，毫无疑问是于2001年5月26日诞生的N64模拟新势力代表：Project64，已发展了四年的Project64，其成就是有目共睹的，在UltraHLE因作者原因停止开发、N64模拟陷入群雄割剧的局面的情况下，以zilmar、smiff、jabo为主体的Project64开发小组以自己对N64硬件的熟悉和程序编辑方面丰富的经验，在吸取前代模拟器优点的情况下，令Project64发展到现今兼容性最好、模拟度最高的N64模拟器。作为一款能模拟98%以上N64的模拟器，每一个新版的更新总会给我们带来惊喜，距离Project64 1.5版的发布已经有近两年的时间，新版的Project64居然选在四月一号愚人节发布，着实令我等fans既激动又疑惑，最终Project64 1.6版以实际的效果对我们脱下了自己神秘的外衣，通过实际测试，我们能体会到这个新版拥有更优秀的稳定性和易用性，许多游戏的模拟包括细节都得到了完善（例如Zelda的开始画面、Donkey Kong 64的运行流畅性等等），而模拟器对内存占用的减少也是最成功的改进之一，下面就以教程的形式和大家一起来体会这个最强N64模拟器新版给我们带来的惊喜。

## 新版更新内容

接着我们来看看这次的1.6版相对与上一个1.51版有了哪些更新改进：

| 4300i核心改良 |
|---|
| - 支持了振动手柄插件 |
| - 一些记忆分贝的标记改为执行标记 |
| - 在《大金刚64》《Hydro Thunder》等游戏里多次出现的问题得到了修正 |
| - 记忆菜单被激活 |
| - 修正了一些界面错误 |
| - 减少了运行游戏时对内存的占用量 |

| Direct3D6部分 |
|---|
| - 游戏《Pilotwings》不再中途非法退出 |
| - 一些含有不正确深度缓冲的游戏驱动被修正 |

| Direct3D8部分 |
|---|
| - 增加了一个新的Dx8插件的支持 |




| RSP部分 |
|---|
| - 附属编译器的速度有了提升 |

| Direct Input部分 |
|---|
| - 支持了3D图像部分更多的轴 |
| - 在设置手柄的时候如果该按键已经有了预设值会弹出提示 |
| - 支持了震动包 |

从更新来看，最瞩目的是减少了内存占用和新的 Direct3D8 插件，当然，因为游戏核心的优化，也有很多游戏的兼容性得到了提高而并没有在更新内容里提及，Project 64 离完美模拟越来越接近了。

## 文件说明

首先运行安装文件 Project64.exe，安装后我们可以在硬盘上找到 Project 的目录，进入目录，我们可以看到以下文件：

**Project64.exe**： 模拟器的主运行文件

**Project64.rdb**： 模拟游戏配置的数据库文件，相当于 INI 文件，通过更改优化改配置文件可以让模拟器运行游戏效果提升或支持更多的游戏，可随时在网上更新。

**Project64.cht**： 游戏的密技文件，可随时在网上更新。

**Project64.chm**： 模拟器说明文件

**PjGameFaq.chm**： 针对一些游戏优化配置和问题解决的说明文件

**Lang 目录**： 语言文件保存目录，目前 Project 1.6 自带语言包可支持语言

**Plugin 目录**： 模拟器所需的插件保存目录，可把新版的显示、声音插件复制到该目录在模拟器中调用。

**Save 目录**： 游戏的即时存盘存放的目录

**Roms 目录**： 模拟游戏的默认 ROM 存放目录

## 窗口说明

我们首先来看看模拟器的主窗口，双击模拟器主执行文件 Project64.exe，下图。你会看到除了上面的菜单外，主窗口还会把你拥有的 ROM 按顺序排列好，并以不同颜色显示，颜色代表该游戏模拟的状况。

DONKEY KONG 64 - Project64 Version 1.6

文件F 系统S 设置O 帮助H

| 正常游戏档 | 状况 | 核心程式备注 | 外挂程式备注 |
|---|---|---|---|
| Diddy Kong Racing (E) (M2) (V1.1) | Compatible | | |
| Diddy Kong Racing (J) | Compatible | | |
| Diddy Kong Racing (U) (M2) (V1.0) | Compatible | | |
| Diddy Kong Racing (U) (M2) (V1.1) | Compatible | | |
| Disney's Donald Duck - Goin' Quackers (U) (M | Compatible | | |
| Donald Duck - Quack Attack (E) (M5) | Compatible | | |
| Donkey Kong 64 (E) | Compatible | (see GameFAQ) | |
| Donkey Kong 64 (J) | Compatible | (see GameFAQ) | |
| Donkey Kong 64 - Kiosk (U) | Compatible | (see GameFAQ) | |
| Donkey Kong 64 (U) | Compatible | (see GameFAQ) | |
| Doom 64 (E) | Compatible | | [video] (see GameFAQ) |
| Doom 64 (J) | Compatible | | [video] (see GameFAQ) |
| Doom 64 (U) | Compatible | | [video] (see GameFAQ) |
| Doraemon - Mittsu no Seireiseki (J) | Issues (plugin) | | [video] missing character |
| Doraemon 2 - Hikari no Shinden (J) | Compatible | | |
| Doraemon 3 - Nobi Dai no Machi SOS! (J) | Only intro/part OK fails after intro | | |
| Dobutsu no Mori (J) | Uncertain | crash when re-entering I | |
| Dr. Mario 64 (U) | Compatible | | |
| Dual Heroes (E) | Issues (plugin) | | [video] error(s):menus |
| Dual Heroes (J) | Issues (plugin) | | [video] error(s):menus |
| Dual Heroes (U) | Issues (plugin) | | [video] error(s):menus |
| Duck Dodgers Starring Daffy Duck (U) (M3) | Compatible | high system requirement | |
| Duke Nukem - ZERO HOUR (E) | Compatible | | |

**每个 ROM 会显示 4 项信息：**

**正常游戏档**：游戏 ROM 的文件名，必须是正确的文件名和 ROM 才能在列表中显示。

**状况**：目前模拟器模拟这个游戏的状况和以及模拟时会出现的问题

**核心程式备注（core）**：模拟时由于模拟核心不完善可能产生的问题

**外挂程式备注 (default plugins)**：模拟时使用默认插件可能产生的问题

刚安装模拟时主窗口是一片空白，需要先配置好游戏ROM存放的位置，可以进入“文件”的“选择文件夹”设定好相应的 ROM 目录的路径。强烈建议在玩之前先设定好自己的 N64 游戏路径，因为可以通过主窗口了解 ROM 被模拟的状况（这是许多玩家都会忽略的地方），不用因为一些小问题无法解决而弄老半天。

## 菜单详解

**1、文件菜单 (File)**

打开：可用于打开存放于任意地方的游戏 ROM 文件，建议设定好 ROM 目录并通过主窗口打开游戏

结束模拟 ：结束目前运行的游戏，但不退出模拟器，建议载入新游戏前先退出原游戏。

语言：选择模拟器的界面语言，我们当然选简体中文拉。

选择文件夹 ：选择游戏 ROM 存在的文件夹。

刷新：刷新主窗口游戏 ROM 的显示，有新游戏加入记得要刷新一下，快捷键为 F5。

离开：退出模拟器。




**2、设置菜单 (Options)**

全屏幕：以全屏幕方式运行游戏，在使用全屏幕前建议先到设置里面设置好全屏幕分辨率，快捷键为 Alt+Enter。

## 设定




**(1) 外挂程式 (Plugin)： 这里用于选择模拟时使用的插件，分别包含显示、声音、输入三部分。**

**Video(graphics)plugin( 显示插件 )**

建议选择：Jabo's Direct3D6 1.52：基于 DX6 的 API 编写的显示插件，是目前经测试最稳定的插件，支持了包括全屏抗锯齿等绝大部分功能，是模拟器默认使用的插件。

Jabo's Direct3D8 1.6 ：Project64 1.6 版新增的插件，同样由 Jabo 基于 DX8 的 API 编写，由于采用了新版本的 DirectX，功能和效果都有一定程度的增加，但

兼容性和稳定性也会相对地下降。

### Audio(sound)plugin(声音插件)

建议选择：Jabo's DirectSound 1.6：这是模拟器自带的声音插件，速度是最快的，效果也很不错。

第二选择：Azimer's Audio Plugin：由制作小组另一位成员Azimer开发的声音插件，在声音表现方面甚至超过了默认插件，但对资源占用比较高，推荐给电脑配置比较高的玩家选择。

No Sound：取消声音模拟，如果游戏运行速度因为配置低而慢到无法进行游戏，还是取消声音模拟吧。

说明：值得一提的是，由于PJ64对电脑要求比较高，声音出现断续并不一定是插件的问题，可以适当调低各方面效果甚至关闭声音模拟来解决。

### Input(controller)plugin(控制插件)

建议选择：N-Rage`s Direct-Input8 V2 1.80a：这个输入插件已经非常出名了，对摇杆的支持非常好，配置也一目了然。支持模拟真实N64的记忆功能等。

Adaptoid Plugin v1.0：也支持各种特殊功能，不过只支持摇杆。

Jabo's DirectInput7 1.60：基于DirectX7.0的输入插件，稳定性好，如果只用键盘操作，这会是不错的选择。

### (2) 选项

当跳离模拟器视窗时暂停游戏：切换到其他窗口时暂停游戏模拟，一般是勾上的，否则因为模拟器占用资源大，切换QQ等会很慢。

直接切换为全屏幕：一开始模拟游戏就进入全屏幕方式。

自动记忆所选择的作弊码：在模拟某个游戏使用了作弊码后，勾上此项可以记忆作弊码位置方便下次载入自动使用。

隐藏进阶设定：默认是隐藏的，取消勾选后确定，再进入设定栏可以发现多了许多设置栏目，其中包含了核心模拟调整方面的窗口，适合于高阶玩家调整模拟效果和模拟器参数。

### (3) 进阶设定

除非重新启动或更换游戏档，否则参数效果将无法更新/显示

核心程式初始设定

核心处理器模式：RECOMPILER

记忆体处理模式：CHECK MEMORY ADVANC

记忆体容量(初始设定)：4 MB

ADVANCED BLOCK LINKING：启动

打开游戏档时自动开始进行模拟

自动覆盖INI初始设定

自动压缩快存档

### 核心程式初始设定

核心处理器模式：选择模拟器的CPU模式，“Recompiler”是使用作者重新连接优化过的核心，速度会较快。“Interpreter”则是原始核心，对某些游戏兼容性会提高，但对机子配置非常高，要有速度狂降的心理准备。目前Project64的核心模拟已经非常成熟，如无意外建议选择“Recompiler”。

记忆体处理模式：这里选择游戏自身修改代码方式，这个模式是N64主机的特点，由于N64游戏支持动态修改自身的代码，不同的游戏对应不同的方式，这里以几个典型游戏作为例子：《Mario64》是没有自身修改代码的，选None能获得最好效果；《Zelda传说》系列则会自身修改内存和缓冲，选择Change Memeory & cache能让模拟的效果更好；另外还有少量游戏会采用的保护内存方式，选择其他可能会导致无法模拟；目前大部分N64游戏都采用check memory

and cache/change memory and cache 模式，建议大家把该模式作为默认模式，当然也可以自己针对游戏测试出最好的选择。另外这里选择模式也会影响到模拟器运行的速度，从快到慢的顺序为：

none > cache > check memory and cache/change memory and cache > protect memory

记忆体容量：有 4Mb 和 8Mb 的选择，如果存档出现问题可以切换一下试试。

Advanced Block Linking（高级块连接）：这是矛盾的选项，既关系到速度又关系到兼容性，默认是开启的，这样能提升不少模拟速度，但游戏图象会没那么圆滑，而且兼容性也差些，不过有的游戏不打开又不能模拟。如果游戏运行速度不成问题，建议选择关闭，为了兼容性和画面着想。

打开游戏档时自动开始模拟：载入游戏后立即运行

自动覆盖 INI 初始设定：在运行不同游戏，如果有修改配置文件的地方，会立即保存到 INI 文件。

自动压缩快存档：Project64 新支持的功能，能压缩即使存档，省不少硬盘空间（似乎也会提升载入速度）。

记得更改了这里的设置后要关闭模拟器再重启才能获得效果。

### (4) 游戏档设置 (Rom 设置 )

这栏是针对单个游戏的，在未装载游戏 ROM 时是灰色不可选的，前四个选项的内容和属性（Option）里的效果一样，只是单独对装入游戏调整模拟属性，这里就不重复了，大家可以参照上面。

存储模式：选择默认的存档格式，一般选择使用优先类型就可以了，不过值得注意的是，如果遇到有游戏存档失败的话，就必须选择 16kbit EEPROM 的格式，这是必须手动更改的。

Counter Factor（核心时脉等待）：大家可以把它理解为 CPU 延迟选择，选择 2 对大多数游戏都没问题，选 1 会让游戏更流畅，但要求也较高！选 3 对低端机会有些加速效果。

Larger Compiler Buffer（扩充编译缓冲）：当勾选后游戏缓冲会由原来的 20MB 加到 50MB，这也是一些游戏必须的缓冲容量，如果你的电脑拥有 256M 以上的内存，建议勾选上提升点性能，不过对某些游戏无效，只会浪费一部分内存资源。

使用 TLB：这里同样关系到模拟兼容性，某些游戏（诸如《007- 黄金眼》）使用了 TLB 的，模拟时必须开启。其他没使用 TLB 的游戏（诸如《Zelda 传说》等）则建议关闭以提升模拟速度。

Register caching（注册缓冲）：默认为勾选，选上可以提升点性能，不过选了后不少游戏可能出现死循环或不知名的错误，如果出现上述错误可以考虑去掉解决。

暂缓 SI INTERRUPT：这个选项是为了解决早期版本（例如 1.4）中模拟某些游戏（例如《Cruis'N USA》等）出现崩溃现在而添加的，一般不用选。



SP HACK：又一个核心 Hack 选项，通过勾上这个可以令游戏运行速度提升大概 5% 左右，当然，有大量的游戏是不支持这个功能的，所以请谨慎使用。

RSP Audio Signal：这是个针对性的选项，在某些游戏（例如《Hydro Thunder》《NBA Showtime》《Disney’s Tarzan》等）中打开可以获得更好的声音效果，例如一些旁白语音等，另外，在一些目前模拟仍不完美的游戏，诸如《生化危机 2》等，打开有意向不到的效果哦。

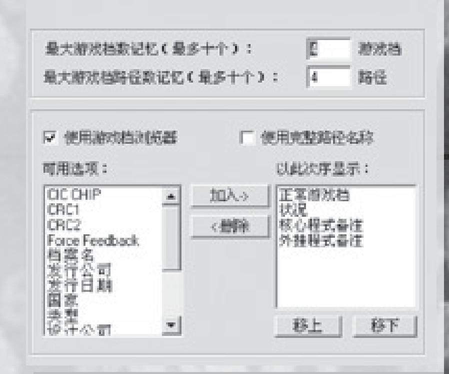
### (5) 文件夹

这里可以设置模拟器相关文件夹的路径，例如存档、插件、截图存放目录等。

外挂程式文件夹：
$AppPath\Plugin\
E:\Emu\Project64 1.6\Plugin\
游戏档文件夹：
前次游戏档文件夹
E:\Roms\No-Intro\N64 No-Intro\
N64自动存档：
$AppPath\Save\
E:\Emu\Project64 1.6\Save\
快存：
$AppPath\Save\
E:\Emu\Project64 1.6\Save\
画面抓取：
$AppPath\Screenshots\
E:\Emu\Project64 1.6\Screenshots\

### (6) 游戏档选择

这里除了可以设置一个游戏可使用的最大游戏存档数外，还能设置游戏在窗口中显示的信息列表，大家按自己需要添加修改。




### (7) 游戏档备注

是个非常贴心的功能，对于我们这类不断测试不同游戏的人来说，把测试游戏后的结果写上备注是不可少的。




### (8) 副档名连接

把 N64 游戏直接和模拟器建立连接，以后双击游戏直接开始模拟，就象听音乐那么简单。

连结副档名：
.v64
.z64
.n64
.rom
.jap
.pal
.usa

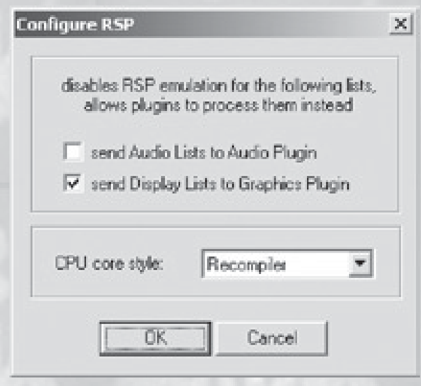
然后就是这篇教程的重点：插件设置，插件的选择和设置关系到游戏模拟的兼容性、速度和效果，只调整的主要部分，要深入 Project64 使用的玩家千万不能错过。插件设置包括四项，除了显示、声音、输入外，还有 RSP，下面我为大家详细介绍一下：

## RSP设置

RSP 的 全 称 是 Reality Signal Processor，由于 Project64 采用了 HLE（高端模拟）和 LLE（低端模拟）结合的方式，包含的 RSP 插件可以告诉 Project64 是采用两种模拟方式的哪种，RSP 设置其中包括了三个可调整项：

send Audio Lists to Audio Plugin：由于 Project64 在声音模拟方面是以 LLE 为主，这项默认是关闭的，可以获得最好的兼容性和声音质量，如果勾上则代表让 Project64 使用 HLE 模式模拟声音，令列表数据不通过声音插件以获得更优秀的速度，但兼容性和还原度都会降低，对于某些游戏甚至无法模拟声音。

send Display Lists to Display Plugin：和声音部分意义大致相同，不同的是 Project64 在画面模拟方面是以 HLE 为主，所以拥有优秀的画面和良好的速度，如果取消勾选使用低端模拟，可能会出现很多画面




显示的问题，并且可能导致图形插件出错。

CPU core style：这里也是 CPU 核心模拟方式的选择，绝大多数情况都使用 Recompiler （重编译过的优化核心）以获得最好的速度和兼容性，不过对于一些平时无法模拟的游戏，可以考虑选择 interpreter 试试，另外如果选择了 interpreter 记得同时要把 send Audio Lists to Audio Plugin 也勾上。

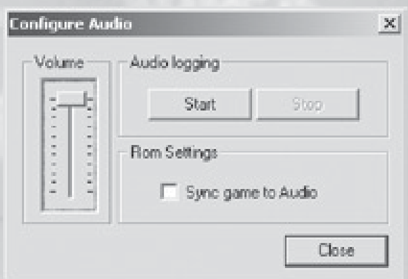
## 声音插件设置

首先要知道，声音插件并不包括声音的模拟，声音的模拟是由 Project64 的主程序完成的，声音插件只是负责对声音模拟的调整、缓冲等功能（这也是 Project64 声音插件很少的缘故），要令声音插件产生效果，必须关闭 RSP 设置中的 send Audio Lists to Audio Plugin 才行。

Volume：音量调节，这个不用解释了吧。

Audio Logging：声音录制，按 Start 按钮，选定保存的路径就可以开始录制游戏中的声音。

Sync game to Audio：注意，这个选项并不是让你声音和游戏同步，而是让游戏和声音同步，这是为了弥补某些游戏模拟时产生声音数据传输延迟，与游戏运行不同步而建立的选项，选上它可能导致声音不平滑、运行速度降低等问题，所以如没特殊需要还是不要选的好。



## 输入插件设置

Game Device:deadzone of X%：首先在框内选择你的输入设备（None 为默认键盘），而右边的滑动条则是调整按键的灵敏度，个人建议大家调到 60%~70% 左右，如果太低则可能令游戏中控制人物跑动太慢（例如在《Mario64》中跑动速度太低），相反，太高则难以控制，大家按自己习惯设置。

Controller is plugged in：Project64 默认的输入插件支持四个输入设备，要使用哪个则把这项勾上，代表真实 N64 游戏机中插入了摇杆。

Memory Pack：必须选上才能控制




MemPaks 在游戏中保存进度。

至于其他按键设置，大家可以按自己的习惯来调整，对于使用摇杆的读者，建议选择 N-Rage`s Direct-Input8 V2 1.80a，具体的设置也大同小异。

## 显示插件设置

不同的显示插件设置也有不同，不过大多数地方都是大同小异的，这里把模拟自带的两个显示插件的设置介绍一下，这两个就是我们最常用的 D3D6 插件和新发布的 D3D8 插件：

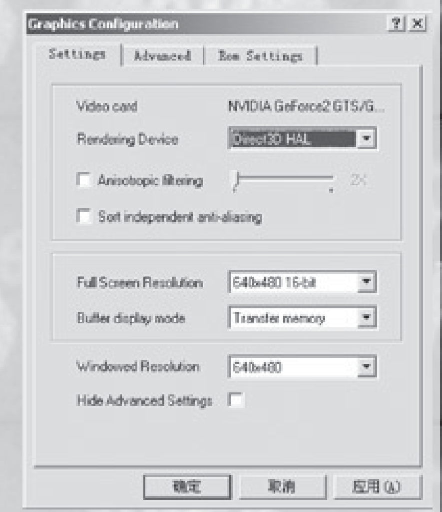
**DirectX 3D 6**：

**Display**

Rendering Device：渲染设备，毫无疑问的选择：Direct3D HAL。或许有 Geforce 以上的玩家会发现还有一个 Direct3D T&L HAL 的选项，但这里认建议你不要选择。因为这是不成熟的选项，只会带来不稳定而并没有任何性能提升。当然，如果你的 CPU 超强，但又没 3D 卡，RGB 是唯一的选择（奇怪的搭配啊）。

Anisotropic filtering：著名的各向异性过滤，勾选后模拟器会自动调用你的显卡最高级别的纹理过滤功能以达到最好的效果，一般是打开的，对速度影响并不太大。

Sort independent anti-aliasing: 分类的独立抗锯齿，让模拟器调用你的显示卡的抗锯齿功能，如果显卡不支持的话，可以关闭。




Full Screen Resolution: 全屏的分辨率，还是建议选 640*480，兼顾速度和图象的稳定性。

Buffer display mode: 选三倍缓冲

(Triple buffer) 吧，对速度影响不会太大，图象质量却直接体现出来，如果不行只有用 transfer memory 了。

Windowed Resolution：考虑到游戏的默认分辨率为 320*240。窗口模式选 640X480 是最适合的。

**高级**

这里的选项默认都是关闭的，一般来说不用设置就适合大部分游戏，另外值得注意的是 Force Depth Compare/Depth Enable/Normal Blending: 这三个勾选项记得都不能选，它会强制游戏的色深和混合模式，这会导致不同程度的失真。

**Rom 设置**

Emulated Width：虽然绝大多数情况模拟器会自动检测游戏的画面宽度，但有时候还是需要手动来调整，改这里就可以了。

Emulated Width：意义和上面一样，不过是改高度。

Direct3D Clear Mode：一般用默认即可，如果出现被黑色层盖住了游戏画面的情况，可以选择 Only per frame，而诸如《完美黑暗》等游戏则建议选择 Always。

Self-rendered textures：一些比较新的游戏会使用这个自渲染模式来建立临时帧，例如《赛尔达》，对于大量游戏都不需要选择。

Emulate Clear：有些游戏利用低级的帧缓冲来实现些特殊效果，同样可留意《赛尔达》中的太阳，打开可能会好看一点。

Disable Culling：这是个能提高性能的选项，它可以智能地略过一些帧渲染，不过也会产生一些画面问题。

**DirectX 3D 8：**

**设置**

进入这个窗口后，会自动检测到你的显卡并显示在左上角，如果没检测显卡或显示错误，记得检查一下是否正确安装了显示驱动程序。

Windowed Resolution：窗口模式下的分辨率，建议最低 640 * 480，失真最少，图象也最稳定

Full Screen Resolution：全屏模式下的分辨率，这里会列出你的显示器支持的模式，建议还是选择 640 * 480

Full Screen Sync：建议三倍缓冲 (Triple buffer)，因为对速度影响不大，但图象质量却有显著提升，如果出现图像错误就用 transfer memory。

Anisotropic filtering：选择是否打开各向异性过滤，勾选后模拟器会自动调用你的显卡最高级别的纹理过滤功能以达到最好的效果，一般是打开的，对速度影响并不太大。

Full Scene anti-aliasing：全画面抗锯齿（也就是我们熟悉的 FSAA），画面优化最多，速度下降最大的选项，大家按需选择，如果机器够强，四倍是不错的选择，另外如果硬件支持的话记得在电脑的显示设置里先打开。

Brightness：游戏画面的光亮度调节。

Graphics Configuration
Settings | Advanced | Rom Settings
NVIDIA GeForce2 GTS/GeForce2 Pro
Windowed Resolution 640x480
Full Screen Resolution 640x480 16-bit 60Hz
Full Screen Sync Transfer memory
Anisotropic filtering Off
Full-Scene Antialiasing Off
Brightness 100%
Super2xSal textures
Always use texture filter
Hide Advanced Settings
确定 取消 应用(A)

Super2xSal textures：使用 Super2xSal 特效来渲染纹理，用后运行速度大大降低。

Always use texture filter：总是使用纹理过滤，只有少量游戏需要开启这里，大家可以留意窗口中的游戏说明。

**高级：**

Adjust game aspect ratio to match yours：调整游戏的画面大小以适合模拟器窗口，少量游戏不能自由调节，需要手动这里开启，不过打开后问题多多。

Use legacy pixel pipeline：高级显卡的专用选项，对画面提升是显而易见的。

Force alpha blending：保持透明效果，会产生很多问题，建议不选。

Wireframe Rasterization：选上后所有渲染都变成线边，特殊爱好者使用。

Use Direct3D transformation pipeline：使用 Direct3D 的传输管道，会一定程度提升速度，而且大多数显卡都支持，不过一些游戏会因此而出现问题，适用于少数系统。

Force Z compare：如果你发现模拟游戏的画面颜色有错误，可以开启这项修正。

Copy framebuffer to RDRAM：这是个帧缓冲的选项，某些特殊游戏会用到这个功能，例如《Mario 赛车》，不过打开的话会让游戏运行得非常慢。

**Rom 设置：**

这里的内容和 Dx6 插件的作用一致。

主要的选项基本都给大家介绍完毕，其他可以根据中文版的字面意思了解，就不用我详述了。

## 写在最后

Project64 是一个在显示模拟方面采用了 HLE（高端模拟），HLE 模拟中的优化手段主要是运用了目前我们个人电脑 CPU 加速指令，例如 Intel CPU 的 SSE，AMD CPU 的 3DNow!，当然还有一部分纹理应用使用了 MMX。而在声音方面则采用了 LLE（低端模拟），Project64 在两种模拟方式中达到了最优秀平衡度，通过这两种类型的结合令 Project64 对 N64 的模拟达到了 98% 以上，当然，要达到 100% 的完美模拟是几乎没可能的，这是所有具备三维能力主机的模拟所共有的遗憾，新的插件、更完善的核心以及针对性的游戏模拟修整令这款优秀的模拟器一步步走想 N64 模拟的极限，Project64 1.6 的改进足以让我们把自己硬盘中的所有 N64 重新翻出来玩上一次，这就是我们模拟玩家幸福的根源。

（伴随着我们的 Project 64 之后来到的是 5 个从 NGC 游戏《塞尔达 - 风之杖》特典光盘中 Rip 出来的 N64 游戏，这五个最新 Dump 的 N64 Rom 可以用 Project64 完美模拟，大家通过这篇教程，自己去光盘里品



文 地狱马桶

# ZiNc 使用教程

ZiNc is an emulator for arcade video games based on Sony PlayStation hardware

## 前言

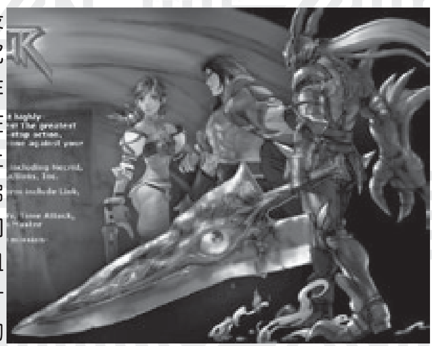
在 SONY 的 PlayStation 横扫整个家用游戏主机市场的时代，大量 3D 化的动作游戏和格斗游戏无时无刻不在冲击着玩家的视觉神经。也正由于这些游戏的大红大紫，人们给 PS、SS 这类主机起了个非常形象化的代名词 -- 次世代。在当时，PS 主机不但先天机能强大，更有着几块与其结构类似的街机基板，为其实现了良好的游戏移植平台，也正是这些平台上的街机大作一个一个往 PS 主机上的成功移植，使得 PS 的主机销量持续上升，逐渐占据当时的家用主机霸者地位。




这些带有传奇意义的街机基板，目前已经被一个模拟器很好的传承下来，使得这些经典的游戏得以在 PC 上以模拟的形式复活。这个模拟器的名字，就是 ZiNc。要说 ZiNc，首先得说说它的几位模拟器前辈。




Impact，这个模拟器在现在提起可能没多少人会有印象，但它确确实实给当时正在沉迷于 NEOGEO、CPS1 等豪华 2D 格斗动作游戏模拟器的人们大大吃了一惊。大约是在 1998-1999 那个时代吧，Impact 的横空出世让当时本已热闹得显得有些奢侈的模拟器圈子沸腾了起来，至今仍记得当时在用 56k 小猫上网将《星际战将》从网上拖回来的兴奋感觉。而且现在发布 ZiNc 的官方站点 emuhype，在当时老的站点名称便是 ImpactEmu。Impact 模拟的






是当时格斗游戏天尊 CAPCOM 开发的一块 3D 业务用街机基板 ZN 的运行原理。在业内，这块基板有着 ZN-1、ZN-2 等型号的区别，在其上面开发的游戏如《街头霸王 EX》系列、《私立公平学院》系列、以及《出击飞龙》系列等等我们至今都耳熟能详的 3D 大作，这些游戏先后被移植到了 PS、PS2 主机上面，不过要玩到真正的街机版本，在国内还是很少有机会实现的。不过 Impact 的更新履历并没有多长，迟迟没有支持射击游戏《镭射风暴》，以及隔了许久才加入对 Win2000 操作系统的支持，都让人们逐渐淡忘了这个杰出的 3D 模 拟器。

Impact 消失音讯许久之后，一个名为 S11 的模拟器露出了水面。S11 这个模拟器名称的含义，其实代表着的是将要模拟的游戏范围在 NAMCO 的业务用 3D 街机游戏基板 SYSTEM 11 之内。相比上面提过的 Impact 模拟的 CAPCOM 的 ZN 系列，SYSTEM 11 的游戏其实对于我们来说更有亲切感，《铁拳》系列、《刀魂》系列，这些游戏在家用游戏机的 3D 格斗历史中有着怎样的地位，相信很多人至今都心里有数，同 ZN 基板一样，他们仍然选择了 PS、PS2 这类与街机基板游戏相似性和良好互换平台的家用主机来对游戏进行了最大程度的移植，并获得了巨大的成功。虽然出现得比 Impact 要晚不少，不过 S11 却未必见得要比 Impact 成功。首先，模拟器必须采用命令行输入的方式来运行游戏，对于很多人来说存在着诸多的不习惯和不方便，以至于不少模拟器爱好者额外开发出模拟器的前端软件来调用这个 DOS 版的东东。再则，SYSTEM 11 基板的游戏模拟起来似乎要比 ZN 游戏吃力得多，不知道需要怎 样 的电脑配置才能流畅的运行，这其实才是阻碍该模拟器流行起来的最大原因。

说了一大堆的来龙去脉，终于回到正题上面来了。ZiNc 是什么，ZiNc 是一个街机模拟器，它所模拟的，是一块与 PlayStation 家用主机互换的街机基板的运行原理，这上面有着 CAPCOM 的 3D 游戏《出击飞龙》《街头霸王 EX》……还有着 NAMCO 在 SYSTEM 11/SYSTEM 12 系列基板上推出的《铁拳》《魂之利刃》等等众多知名游戏。这些游戏曾经支撑起了 PS 传奇般的 3D 游戏时代，在街机、家用机历史上都留下了不可磨灭的丰功伟绩。

ZiNc 代表的是什么词组的缩写，至今我还没弄明白，但模拟器的大小写规则必定有着它自己特殊的含






义，ZiNc 的出现，不但将 Impact 和 S11 所支持的游戏全部囊括其中，更格外添加了大量 3D 业务用街机基板的游戏驱动。不过模拟器的核心速度却因此变得缓慢，SYSTEM 11 的游戏速度并没有得到提升不说，一些原来在 Impact 下面运行得比较流畅的游戏也出现了声音不同步、画面拖慢等现象。

在经过近一年多的潜心开发之后，ZiNc 最近推出的 1.0 版可谓改头换面，让人刮目相看。目前最新版本支持了总计 71 个游戏，之前承诺的对 MAME 硬盘镜像 CHD 文件的支持也终于在一年后兑现，不过看不出 ZiNc 支持这些庞然大物有什么优势，不过如果想收集的话硬盘够大也没什么不妥吧：)，以下便是 ZiNc 目前支持和即将支持的游戏列表：

| 基板类型：未知 | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Cool Boarders | UEP Systems | 1998 | Yes | Yes |
| Gunbullet Fever | Namco | No | No | No |

| 基板类型：Atlus PSX | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Heaven’s Gate | Atlus | 1997 | Yes | Yes |

| 基板类型：FX-1a | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Magical Date | Taito | 1996 | Yes | Yes |
| Magical Date EX | Taito | 1997 | Yes | Yes |
| Psychic Force（Japan） | Taito | 1995 | Yes | Yes |
| Psychic Force EX | Taito | 1996 | Yes | Yes |
| Super Football Champ | Taito | 1995 | Yes | No |

| 基板类型：FX-1b | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Fighters’ Impact | Taito | 1996 | Yes | No |
| Fighters’ Impact Ace | Taito | 1997 | Yes | Yes |
| G-Darius | Taito | 1997 | Yes | Yes |
| G-Darius Version 2 | Taito | 1997 | Yes | Yes |
| Ray Storm | Taito | 1996 | Yes | Yes |

| 基板类型：PS Arcade 95 System | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Bloody Roar/Beastorizer（Bootleg） | Hudson/Eighting/Raizing | 1997 | Yes | Yes |
| Bloody Roar/Beastorizer | Hudson/Eighting/Raizing | 1997 | Yes | Yes |
| Bloody Roar 2/Beastorizer 2 | Hudson/Eighting/Raizing | 1998 | Yes | Yes |
| Brave Blade | Raizing/Eighting | 2000 | Yes | Yes |

| 基板类型：System 10 | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Classic Reunion | Namco | 2001 | No | No |
| Drum Master/Taiko No Tatsujin | Namco | 2001 | No | No |
| Drum Master 2/Taiko No Tatsujin 2 | Namco | 2001 | No | No |
| Drum Master 3/Taiko No Tatsujin 3 | Namco | 2002 | No | No |
| Mojipittan | Namco | 2002 | No | No |
| Mr Driller | Namco | 1999 | Yes | Yes |
| Mr Driller 2 | Namco | 2000 | No | No |
| Mr Driller G | Namco | 2001 | No | No |
| Panikuru | Namco | 2002 | No | No |
| Point Blank 3 | Namco | 2001 | No | No |
| Truck Kyosokyuko | Namco | 2000 | No | No |

| 基板类型：System 11 | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Dancing Eyes（DC1/VER.A） | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Don Bear Near | Namco | 1996 | No | No |
| Dunk Mania | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Kosodate Quiz My Angel 3（Japan） | Namco | 1998 | Yes | Yes |
| Pocket Racer | Namco | 1996 | No | No |
| Point Blank 2 | Namco | | No | No |
| Prime Goal EX | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Soul Edge（S02/VER.A） | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Soul Edge（S01/VER.A） | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Soul Edge Ver.II（S04/VER.C） | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Soul Edge Ver.II（S03/VER.C） | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Soul Edge Ver.II（?）（S02/VER.B（?）） | Namco | 1996 | Yes | Yes |
| Star Sweep（151500JUL151997 STP1/VER.A） | Axela | 1997 | Yes | Yes |
| Tekken - The Iron Fist | Namco | 1994 | Yes | Yes |
| Tekken - The Iron Fist Ver.B（TE1/VER.B） | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Tekken - The Iron Fist Ver.C | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Tekken 2（Ver. A，World） | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Tekken 2 Ver.B（TES2/VER.B） | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Tekken 2 Ver.C | Namco | 1995 | Yes | Yes |
| Xevious 3D/G（XV31/VER.A） | Namco | 1995 | Yes | Yes |

| 基板类型：System 12 | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Derby Quiz - My Dream Horse | Namco | 1998 | No | No |
| Ehrgeiz | Namco | 1998 | Yes | Yes |
| Fighting Layer | Arika/Namco | 1998 | Yes | Yes |
| Fighting Spirit Biography 3 | Namco | 1997 | No | No |
| Golgo-13 | Namco | 1999 | No | No |
| Golgo-13 2 | Namco | 2000 | No | No |
| Kart Duel | Namco | 2000 | No | No |
| Libero Grande | Namco | 1997 | No | No |
| Over Kuhn | Namco | 1999 | No | No |
| Soul Calibur | Namco | 1998 | No | No |
| Soul Calibur Ver.B | Namco | 1998 | No | No |
| Submarines | Namco | No | No | |

续上表

| 基板类型：System 12 | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Super World Stadium '98 | Namco | 1998 | No | No |
| Super World Stadium '99 | Namco | 1999 | No | No |
| Techno Drive | Namco | 1998 | No | No |
| Tekken 3 | Namco | 1997 | Yes | Yes |
| Tekken Tag Tournament (TEG3 Ver. B) | Namco | 1999 | Yes | No |

| 基板类型：System 573 | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Anime Champ | Konami | 2000 | No | No |
| Bass Angler/Fisherman's Bait | Konami | 1998 | No | No |
| Bass Angler 2/Fisherman's Bait Marine Challenge | Konami | No | No | |
| Dark Horse | Konami | No | No | |
| Dark Horse 2 | Konami | No | No | |
| Gachaga Champ | Konami | 1999 | No | No |
| Hyper Bishi Bashi Champ | Konami | 2000 | No | No |
| Kick & Kick | Konami | 2001 | No | No |
| Konami 80's Arcade Gallery | Konami | 1998 | No | No |
| Monster Gate | Konami | 2001 | No | No |
| Salary Man Champ | Konami | 2001 | No | No |
| Step Champ | Konami | 1999 | No | No |

| 基板类型：System GV | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Hyper Athlete | Konami | 1996 | Yes | Yes |
| Hyper Olympic in Nagano | Konami | 1998 | No | No |
| Powerful Baseball | Konami | 1996 | Yes | Yes |
| Susume! Taisen Puzzle Dama | Konami | 1996 | Yes | Yes |
| Wedding Rhapsody | Konami | 1997 | Yes | Yes |

| 基板类型：TPS | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| 1 on 1 Government | Tecmo (Nekogumi?) | 1999 | No | No |
| Block Buster | Tamsoft | | No | No |
| Dead Or Alive ++ | Tecmo | 1998 | Yes | Yes |
| Frame Gunner | Tecmo | | No | No |
| Gallop Racer | Tecmo | | No | No |
| Gallop Racer 2 | Tecmo | 1997 | Yes | No |
| Gallop Racer 3 | Tecmo | 1999 | Yes | Yes |
| Shanghai: Matekibuyu | Sunsoft/Activision | 1998 | Yes | Yes |
| Tecmo World Cup Millennium | Tecmo | | Yes | No |
| Tondemo Crisis | Tecmo | 1999 | Yes | Yes |

| 基板类型：Videosystem PSX | 开发公司 | 发售年表 | 是否Dumped | ZiNc支持 |
|---|---|---|---|---|
| Sonic Wings Limited | Videosystem | 1996 | Yes | Yes |

| 基板类型：ZN1 | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Battle Arena Toshinden 2（Japan） | Takara/Capcom | 1995 | Yes | Yes |
| Battle Arena Toshinden 2（USA） | Takara/Capcom | 1995 | Yes | Yes |
| Judge Dredd - The Game | Gremlin/Acclaim | 1997 | No | No |
| Justice Gakuen: Legion of Heroes（Japan） | Capcom | 1997 | Yes | Yes |
| NBA Jam Extreme | Acclaim | 1996 | Yes | No |
| Rival Schools: United by Fate（Asia） | Capcom | 1997 | Yes | Yes |
| Star Gladiator Episode 1: Final Crusade | Capcom | 1996 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX（Japan） | Arika/Capcom | 1996 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX（Asia） | Arika/Capcom | 1996 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX+（USA Pub） | Arika/Capcom | 1997 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX+（Japan Pub） | Arika/Capcom | 1997 | Yes | Yes |
| Tetris: The Grand Master（Japan Pub） | Arika/Capcom | 1998 | Yes | Yes |

| 基板类型：ZN | 开发公司 | 发售年表 | 是否 Dumped | ZiNc 支持 |
|---|---|---|---|---|
| Star Gladiator Episode 2: Nightmare of Bilstein（Japan） | Capcom | 1998 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX2（Japan Pub） | Arika/Capcom | 1998 | Yes | Yes |
| Street Fighter EX2+（Japan Pub） | Arika/Capcom | 1999 | Yes | Yes |
| Strider 2（USA） | Capcom | 1999 | Yes | Yes |
| Strider 2（Asia） | Capcom | 1999 | Yes | Yes |
| Strider Hiryu 2（Japan） | Capcom | 1999 | Yes | Yes |
| Tech Romancer | Capcom | 1998 | Yes | Yes |
| Tyoukousenki Kikaioh（Japan） | Capcom | 1998 | Yes | Yes |

## 模拟器更新履历

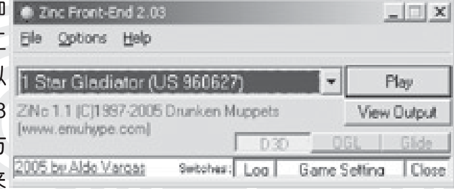
从上面的列表我们可以看出，ZiNc 支持的游戏很多，不过也是严格遵循着模拟界的 N 年守则。在这些基板上面，仍然有着不少值得我们期待的游戏。然而到了今天的 1.1 版，ZiNc 仍然还是停留在 DOS 命令行输入启动的界面上。这样我们就还是必须依靠前端软件的辅助来完成模拟器的设置和运行了。

## 模拟器的使用

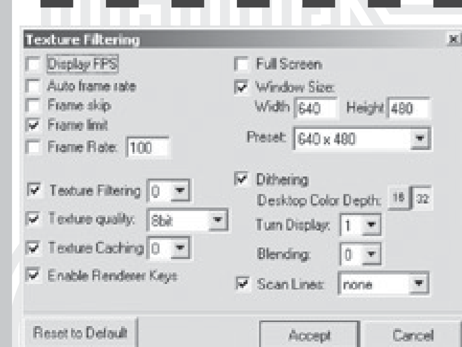
### 常规设置

在几个 ZiNc 的模拟器前端软件中，Aldo 开发的 ZiNcFE 是功能较完善、稳定性较高的一款，我们就以它为例，来一步一步学习怎么使用 ZiNc 吧。首先下载 ZiNc 的最新版（当前官方最新的模拟器版本是 1.1 版）并解压到一个目录下，然后再下载 Aldo 制作的模拟器专用前端软件 ZiNcFE，也解压到同一目录。如果使用的是 Windows 版本的模拟器，则还需要去官方下载最新的图像渲染插件放到模拟器根目录下。双击 ZincFE.exe 文

件运行前端软件，会看到如图所示的主界面首先我们要对模拟器进行一些例行的设置工作，依次选择 Options --> Setup，进入模拟器的常规设置对话框（也可以直接按下 F8 进入）。这里上半部分基本都是声音模拟方面的参数选择，需要根据每人的机器配置来选择不同的设置。一般来说选得越多对系统资源要求也越多。下面的 Roms directory 是选择 Rom 所在的目录，勾上最下面的复选框只列出有效的 Rom，就会在主菜单选择游戏的时候筛选掉那些硬盘里面没有或者不正确的 Rom，设置完毕后按下 Accept 将当前设置保存到配置文件 zincfe.cfg 中，如果不小心按下了左下角的 Reset to Default 的话就会将设置恢复到初始状态而重新设置一遍。




## 显示配置




从 Options 下面进入 Video（显示）设置对话框（也可以按下 F2 快速进入），会看到如图所示的画面。这里左上角是屏幕显示的参数设置，右上角是全屏和窗口模式显示分辨率的调节，左下角是纹理贴图的选择，右下角是一些显示特效的开关。需要注意的几点是：

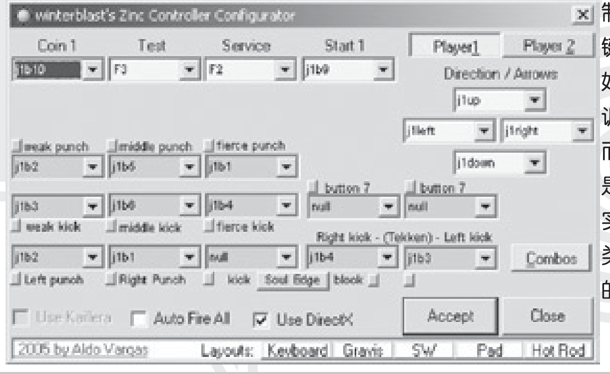
1. 全屏模式显示要比窗口模式耗费的电脑资源少。

2. 根据电脑配置来调节运行帧数，配置过高就限制帧数，过低就自动跳帧。

3. 贴图和特效用得过多会降低运行速度，只有原始的图像显示才是最接近于街机的图像效果。

## 手柄设置

从 Options 下面进入 Controller（手柄）设置对话框（也可以按下 F3 进入），让我们来看看这里具体的键位排列情况。由于模拟器推荐使用手柄插件的缘故，Controller Setup 窗口中，调用的是 winterblast 的手柄插件，在这个窗口的右下角，我们可以看到作者特意为初学者定制了几套适合于不同手柄或键盘的定制设置，如果你正好有这类控制器的话，直接调用相关的设置也未尝不可。而如果你和笔者一样，用的是 PS 手柄转接到电脑上（其实我想大部分使用者都是这类装备），可以参考笔者下面的键位对照：



| 方向键 - 默认已经设置好 |
|---|
| 键位1 - 三角键 |
| 键位2 - 方框键 |
| 键位3 - 交叉键 |
| 键位4 - 圆圈键 |
| 键位5 - R1键 |
| 键位6 - R2键 |
| 键位7 - L1键 |
| 键位8 - L2键 |
| 键位9 - 开始键 |
| 键位10 - 选择键 |

在这个操作设置框中，我们可以看到有三种游戏的键位可供我们设置，它们分别是《街头霸王》类的六键游戏、《刀魂》类的四键游戏，以及《铁拳》类的四键游戏。这三种游戏的区别在于：《街头霸王》要用到最多六个操作键，《魂之利刃》和《铁拳》虽然都是四键游戏，但两者的键位分布则不完全相同，主要体现在前者拥有一个格挡键，而后者是左右拳脚分开定义的。设置的时候注意看清每个键位表示的是什么操作，在对应上面的PS手柄键位表应该不难完成。如果你的手柄的键位排列和以上配置不同，可以尝试到Windows控制面板下的游戏控制器窗口看看具体的键位映射再到这里设置一番。

## 组合键的配置




在键位的最后还有两个button 7键，它们是用来编辑组合键用的（因为PS的手柄键位就那么多，而且有用的键都用在基本的操作上了，所以我们把不大好配合方向键组合使用的L1和L2定义为组合键是可以理解的）。按下Combos按钮就能进去编写用于快捷操作的组合键参数了，组合键语句的编写其实并不难，有过类似经验的朋友应该很容易看出其中的玄机，以下列出了部分语句所代表的功能：

以软件默认给我们编辑好的两个组合键为例，我们来看看其中所表达的含义。

**;hadoken from left**

**1=d,,dr,,rb3**

**;hadoken from right**

**2=d,,dl,,lb3**

| 数字 | 代表组合键的编号 |
|---|---|
| u | 代表方向键上（up的缩写） |
| d | 代表方向键下（down的缩写） |
| l | 代表方向键左（left的缩写） |
| r | 代表方向键右（right的缩写） |
| b? | 代表某个键（?为数字） |
| , | 代表空闲一个帧数 |

最上面以;开头的语句属于注释性质的语句，不会在游戏中被调用，它的作用是提醒和标明该组合键的大致作用，我们可以看到两个组合键表示的含义分别是“位于左侧的波动拳”和“位于右侧的波动拳”。接下来再让我们来拆分第一条语句的含义：

第一个组合键的功能是从下旋转到右，旋转的途中每个方向键的输入之间保持2帧的间隔（通俗地说就是不要旋转得太快），在旋转到方向键右的时候同时按下键位3（注意这里的键位3指的是模拟器内定义的操作键ID而不是手柄的键位ID，也就是我们所说的街霸里面的重拳而不是你手柄上的第三个键）。

读者可以根据这段话和上面的含义慢慢的琢磨一下，到底是不是这回事，第二句就是把左右方向调转后，当角色处于右侧的时候输入波动拳指令的一个组合键。最后需要注意的是，组合键的使用并不是相当于一些游戏中单键必杀那么简单。即使设定了组合键，也要在使用的时候注意时机，因为有了帧数的存在，所以组合键的输出仍是需要提前预估时间段的，并不是一按下组合键就会马上出招，至少需要对游戏的连续技输入系统有所了解。否则在高手平的对决中还是会因为用不习惯而败下阵来的。

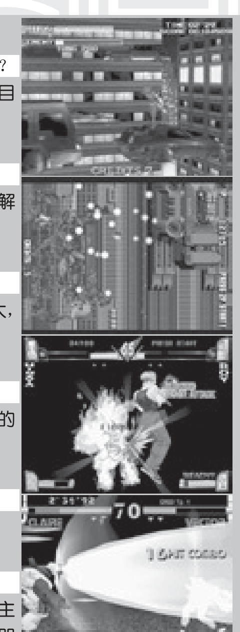
**最后说一下位于操作设置框最左下角的三个复选框的含义，它们依次表示的是：**

| | |
|---|---|
| **Use Kaillera** | **允许在Kaillera联网服务其中使用（目前由于有问题暂时取消了）** |
| **Auto Fire All** | **打开手柄所有键位的自动连射功能** |
| **Use DirectX** | **打开手柄的DX支持** |

全部设置完毕后按下 Accept 保存退出，就可以开始游戏了，在游戏下拉列表中选择自己要玩的游戏，按下 Play 键就可以开始运行了，赶快试试自己配置的效果吧，模拟器模拟的是与 PS 互换的街机基板的效果，当然要比 PS 移植版的效果要好不少。

进入游戏后还有一些在设置中没有提到的键可以起作用，分别是 F5 在游戏中抓图、ESC 退出模拟器、Insert--PageDown 那里的 6 个小键盘键位分别因显示插件的不同而有不同的作用。

## 模拟器基本问题解答



**Q：我的很多游戏运行不了，但我下载的 Rom 确实没有问题的，是什么原因呢？**

**A**：很可能是少了基板的 BIOS 文件，它们一般都很小，需要同时放入 Rom 目录下方能解决问题。

**Q：为什么一些游戏无法开始，按键无效？**

**A**：这个能是在设置操作键的时候将两个键设置在了一起产生的冲突所致，解决方法是重新检查一下键位的设置栏。

**Q：为什么一些游戏进入很慢？**

**A**：这是游戏的结构和容量造成的，像一些 CHD 游戏本身容量就十分巨大，调用起来自然需要花费的时间就要长得多，这并不是什么问题。

**Q：ZiNc 可以运行 PS 游戏吗？**

**A**：这是不行的，因为 PS 用的是 CD-ROM 媒体，而 ZiNc 只能运行普通的 Rom，二者结构和内容都完全不相同，虽然在游戏运行中两者的内容极其相像。

**Q：我的机器配置较低，怎样提高游戏速度？**

**A**：可以试试关掉声音模拟、降低游戏分辨率，或者在全屏方式下运行。

**Q：为什么在运行一些比如《铁拳》《魂之利刃》的游戏的时候会变得非常慢？**

**A**：这是因为 NAMCO 的 SYSTEM 11 及其后几代基板的基能太强，与 PS 主机的性能都有着很大差距，所以模拟起来相对要吃力一些。对这方面有所了解的朋友应该很清楚当时铁拳的 PS 移植工作一向都存在着不少的缩水。



**Q：我每次退出模拟器之后总会还保留着游戏的声音，这是为什么？**

**A**：因为模拟器没有 GUI，所以正确的退出方法是按下键盘上的 ESC 键，不要手动去关闭后台运行的那个 DOS 窗口，这样会导致模拟器强行退出而无法释放所有调用的资源，如果出现该问题可以在 Windows 的任务管理窗口将其强行关闭。

文 上海 ORO_DeviL

踏上时间光华 回顾纹章神话

# 火焰纹章编年史

“《火焰纹章》系列”（FIRE EMBLEM/ファイア - エムブレム，简称 FE），是任天堂旗下最为著名的 SRPG，也是游戏史上最优秀的 SRPG 之一。老玩家对该系列的游戏也许并不陌生，但《FE》作为一个 HARDCORE 游戏，其影响毕竟有限。相信有很多玩家都只是从 GBA 上的两作才开始接触该系列的，因此对其历史并不很了解。为了能使更多的朋友了解、感受她的博大精深，在下特作本文，希望能够引领您进入这一别有洞天的精彩世界。

## 火焰纹章 暗黑龙与光之剑

上世纪 80 年代末，任天堂的第二方厂商 INTELLIGENT SYSTEMS 的策划人加贺昭三偶然从一堆废纸中发现了一份游戏企划，这份企划书的原主人是某家美国 FC 游戏开发厂商，不过其已经因为财务问题而破产倒闭了。加贺昭三被这份企划书中的创新设计深深打动，一时间灵感迸发，经过一段时间的创作，一份名为《火焰纹章暗黑龙与光之剑》(《ファイア - エムブレム 暗黑龙と光の剑》)的游戏剧本诞生了。80 年代末 90 年代初正是 AD&D 奇幻小说在日本大流行的时期，加贺昭三的创作也受到其影响，剧本选择以欧洲中世纪作为故事的背景，领主、骑士、魔法师等成为游戏中的主要角色。在游戏系统上，加贺借鉴了日本将棋的回合制思路，角色的配置和行动必须经过精确的计算，稍有不慎便可导致满盘皆输。




《火焰纹章暗黑龙与光之剑》于 1990 年 4 月 20 日发售，游戏平台是已处于末期的 FC，不过本作由于设计新颖在当时还是引起了不错的市场反响。《暗黑龙与光之剑》的一些设定，如多职业、转职、成长率、地形效果、斗技场等奠定了该系列游戏系统的基础。特别是同伴一旦战死便不可复活以及游戏只能在每关开始前存档的设定成为了《FE》的一大特色，很多玩家往往为了获得全人物生存的结局而反复读档数十次。《暗黑龙与光之剑》在思想性、战略性、艺术性等各方面都达到了前所未有的高度，其世界观、游戏系统也对后来的 SRPG 产生了深远的影响，因而被赞誉为“SRPG的金字塔”。至今仍有一些狂热的《FE》老玩家将其称为系列的最佳作品（当然，由于当时技术条件相对落后，加之制作小组经验不足，《暗黑龙与光之剑》其实还有很多欠缺之处，不过就 FC 游戏而言，本作可以说是尽善尽美了）。



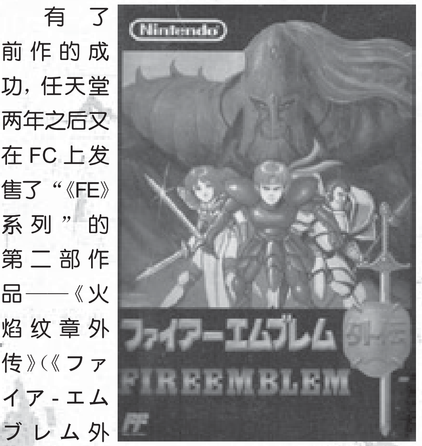

### 剧情介绍

马鲁斯（マルス）是阿利提亚（アリティア）王国的王子，由于多鲁亚（ドル - ア）帝



国的侵略流亡到岛国塔利斯（タリス）。邪恶同盟多鲁亚、古拉（グラ）、格鲁尼亚（グルニア）及马克多尼亚（マケドニア）侵占了马鲁斯的祖国。马鲁斯趁着海盗袭击塔利斯的时机，响应同样被亡国的阿卡尼亚（アカネイア）公主妮娜（ニ－ナ）的呼唤起兵，为解放祖国和击败邪恶同盟而战。马鲁斯解放了自己的祖国后，发现邪恶司祭嘉尼夫（ガ－ネフ）抓住了自己的姐姐，并想利用她使暗黑地龙梅迪乌斯（メディウス）复活。在将梅迪乌斯复活后，嘉尼夫控制了多鲁亚帝国并统领着四个国家组成的邪恶同盟。作为唯一能够打倒暗黑地龙的光之神剑——法尔西昂（ファルシオン）拥有者的后代，马鲁斯得到了象征阿卡尼亚王家的火焰纹章，并寻找到了神剑法尔西昂，最终击败了梅迪乌斯，世界暂告和平………

## 火焰纹章 外传




有了前作的成功，任天堂两年之后又在 FC 上发售了“《FE》系列”的第二部作品——《火焰纹章外传》（《ファイア－エムブレム外伝》）。从“外传”这个名称我们便可以猜想本作也许会是一部比较另类的作品，而事实也确是如此。《外传》和《暗黑龙与光之剑》处在同的一个世界里，只是本作的故事发生在另一块大陆上。《外传》引入国内的时间比《暗黑龙与光之剑》更早，因此成为了我国大多数老玩家的 FE 启蒙作品，在国内仍有着很高的人气。

与《暗黑龙与光之剑》不同，《外传》分为五大章，每章都是由传统的《FE》战斗部分以及与一般 RPG 类似的地图探索环节组成。玩家可以在一张标出路线的世界地图上随意行动，每一步都代表你可以访问的地点，如要塞或是洞穴。游戏系统相比前作也有很大的变动，主要有以下变化。

(1) 这是迄今为止唯一拥有双主角系统的《FE》作品。最后一章男主角的军队若是慢慢吞吞，那么女主角一方就会不断受到攻击，这一点尤为令人印象深刻。

(2) 武器的耐久没有限制，而且游戏中也没有用来购买武器的商店，玩家只有通过开宝箱或击倒敌人才能取得新武器。

(3) 转职并不需要通过转职道具，而是在神像前转职；转职时可以自由选择相应的上级职业；某些职业还可以多段转职。

(4) 魔法的使用不再依赖魔法书，而是靠消耗使用者的 HP，并且可以在等级提升后习得新的魔法。

(5) 因为有可以反复进出练级的地点，所以取消了斗技场。

### 剧情介绍




巴伦西亚（バレンシア）大陆是由大地女神米拉（ミラ）管理的索非亚（ソフィア）王国和受邪神多马（ド－マ）控制的里柯尔（リゲル）王国所组成。当



两国战争爆发时，索非亚王国屡战屡败，里柯尔王暴露出残暴的本性，顺从了邪神多马，封闭了米拉神殿。关键时刻，镇守索非亚城的宰相德塞（ドゼ -）竟然叛变，并把索非亚的老臣麦森（マイセン）伯爵赶出了城。索非亚王国唯一的继承人塞莉卡（セリカ）为了躲避德塞的追杀，不得不躲藏到诺梵岛的修道院，过着隐姓埋名的生活。不久之后，曾被麦森伯爵抚养长大的少年雅木（アルム）参加了反抗军，为解放祖国、消灭叛徒德塞而战……

在大地女神米拉的神殿被封闭的两年光阴里，大地变得越来越荒凉。诺梵岛上的塞莉卡便准备前往米拉神殿查看个究竟，并决心以生命来守护神殿。当塞莉卡途经索非亚城时一位年轻人已经从德塞的魔爪里夺回了索非亚城，这个年轻人正是雅木。塞莉卡和雅木都曾被麦森伯爵所抚养，青梅竹马。命运使他们两人再度相见，而时代洪流却让他们的人生大为改变。决定与里柯尔王决一死战的雅木和要前往米拉神殿查看究竟的塞莉卡，走上了不同的道路。塞莉卡虽然在米拉神殿弄清了事情的真相，却不幸落入邪神多马的圈套中。而雅木也见到并击败了里柯尔王，但他始终没有想到这个不共戴天的仇人竟然会是自己的父亲。打倒里柯尔王后雅木承认了自己的身份，接受了王位。最后，雅木拿着王家世代相传的神剑法尔西昂打败了邪神多马，拯救了自己的恋人。两位年轻人随后成婚，巴伦西亚大陆终告统一。

## 火焰纹章 纹章之谜

尽管任天堂的新一带主机 SFC 于 1990 年 11 月 21 日发售，但是《外传》并没有成为 SFC 平台的作品。完成《外传》之后，INTELLIGENT SYSTEMS 终于开始着手开发令 FANS 望穿秋水的 SFC 平台上的火焰纹章系列第三作。

1994 年 1 月 21 日，万众瞩目的《火焰纹章纹章之谜》（《ファイア - エムブレム 纹章の谜》）正式发售。《纹章之谜》分为上下两部，上部“暗黑战争篇”以系列第一作《暗黑龙与光之剑》为基础重新制作并加以强化，下部“英雄战争篇”则是对上部剧情的补完。由于硬件机能的大幅提升，《纹章之谜》的画面和音乐远远地强于前两作。每种武器都有自己的独特造型；人物的头像经过重新绘制，十分美观；大部分音乐也都重新录制过。而本作最重要的改变是引入了骑士上下马的系统，游戏中有些地形必须下马才能通过。虽然下了坐骑后，骑士的能力会下降，但事物总是有两面性的，那些对骑兵有特效武器对下了坐骑的骑士就没了效果。灵活运用这个特点可以产生多样的战术。游戏另一个重要的进步就在于玩家能够直接观察敌人的移动范围，这也成了以后该系列游戏必有的一部分。此外本作还加入了可关闭战斗动画这一功能，加快了游戏速度。



日本权威游戏杂志《FAMI通》给予《纹章之谜》36分的白金殿堂评价，而《纹章之谜》发售时正处在SFC的全盛时期，销量也达到了75万份之多，可谓是名利双收。在日本，很多《FE》爱好者的启蒙作品就是《纹章之谜》。一些游戏杂志编辑和核心玩家甚至自发组织了戏称为“FE教”的爱好者团体并请加贺昭三客串嘉宾。也是由此开始，《FE》真正走上了名作道路。




## 剧情介绍

打倒暗黑地龙梅迪乌斯一年之后，马鲁斯以前的同伴，奥利安（オレルアン）的王弟哈丁（ハ-ディン）与妮娜公主结婚，成为了阿卡尼亚的第24代国王。哈丁提议重建阿卡尼亚神圣帝国，大规模扩充军备，将邻近的小国强行合并。阿卡尼亚占领下的格鲁尼亚王国爆发叛乱，马鲁斯王子答应哈丁的要求向格鲁尼亚远征。但在此期间，阿利提亚的王城却受阿卡尼亚军的攻击而陷落。为此，阿利提亚与阿卡尼亚进入全面战争中，史称“英雄战争”。在旅途中，马鲁斯逐渐发现事情的真正原因，那就是梅迪乌斯在多鲁亚复活！原来，当马鲁斯上次打倒暗黑地龙的时候，法尔西昂并没有完全恢复力量，马鲁斯要去寻找五圣玉来恢复火焰纹章与神剑法尔西昂的真正力量以彻底击败梅迪乌斯，通过艰苦的努力最终他也成功做到了……战后，马鲁斯王子与塔利斯的希妲（シ-ダ）公主结婚，正式成为阿利提亚王。妮娜王妃将阿卡尼亚托付给马鲁斯，希望他能改变阿卡尼亚王家，统一世界……马鲁斯成为了传说中的“王中之王”。（“暗黑战争篇”剧情请参看《暗黑龙与光之剑》部分）

## 火焰纹章 圣战系谱




在《纹章之谜》显赫声名之下，玩家对下一部《FE》作品的期待自然水涨船高。INTELLIGENT SYSTEMS也没让玩家们失望，《FE》第四作《火焰纹章圣战系谱》（《ファイア-エムブレム 圣战の系谱》）在距前作两年之后的1996年5月14日发售。本作使用了32Mb的大容量卡带，精美的画面已将SFC的机能发挥到极限，甚至压倒了当时许多PS和SS的游戏。与前作相比，游戏的系统做出了很大的改变。游戏只有十二章，但每章都采用了大幅地图来表现壮观的战争场景。玩家的任务从前几作的指挥一场战斗转变为指挥一场战役。玩家要夺取地图上的数座城池，在占领城池后还得保护好它们。当然，你也必须保护好自己每章出发时的主城。




《圣战系谱》中最有创意的部分，当数恋爱系统。因为游戏的故事延续了两代人，游戏下部角色主要是上部角色的子女，因此为下部角色选择父母成为了十分重要的一件事情（笑）。不同的亲代组合对后代的血统、特技、成长率都有很大的影响。游戏中的一些人气角色，如艾拉（アイラ）、雷文（レヴィン）等，

如何为他们选择配偶成为玩家们津津乐道的话题。显然，恋爱系统使游戏的重复可玩性得到成倍提升（《封印之剑》中的支援系统也在很大程度上参考了恋爱系统）。

《圣战系谱》对该系列作出的另一个重要贡献是引入了职业上限的设定。这使每种职业特色鲜明，不再像前作那样练满之后大家能力都相同，毫无个性可言。继而引入的职业特技又对某些职业某一方面的性能进行强化，例如，骑兵的低上限高移动力加上再移动特技和步兵的高上限低移动力泾渭分明，使得他们在游戏中的作用各有千秋。首次引入的武器循环相克概念，现在也已成为系列的标志之一，而个人特技更是令玩家如痴如




醉。战后评价的加入又让游戏充满了挑战性。虽然把《圣战系谱》打通并不困难，但要想取得 5A 评价就不是人人都能做到的了。此外，本作还对斗技场和商店系统作了改动，使之与游戏相适应。这些新要素使《圣战系谱》的游戏性达到了超高的水准。国内有很大一部分玩家正是从《圣战系谱》开始认识“《FE》系列”的，优秀的游戏系统和波澜壮阔的剧情使她在我国玩家心目中留下了难以磨灭的印象。本作也被许多人认为是系列的巅峰之作。虽然笔者觉得这种说法有待商榷，不过《圣战系谱》对整个系列做出的巨大贡献确是无可争议。

本作虽然是《FE》历史上里程碑式的作品，不过她并没给制作人加贺昭三带来好运。加贺昭三原本打算把《圣战系谱》以“三部曲”的形式推出：第一部以辛格尔德（シグルド）为主，第二部以其子塞瑞斯（セリス）为主，第三部则是父子相会。由于任天堂新主机 N64 发售在即，《圣战系谱》肩负着为 N64 开路的沉重使命，时间不允许游戏的开发再拖延下去。最后，加贺昭三不得不删去了第三部的全部内容……《圣战系谱》完成后，加贺昭三对这部“未完成品”很不满意，他曾说过：“我理想中和最终 BOSS 对决的场所无疑是在晦暗的地下殿堂之中。”而《圣战系谱》的最终战却并非如此。《圣战系谱》使得加贺昭三与公司上层之间的矛盾大爆发，为其以后离开 INTELLIGENT SYSTEMS 埋下了祸根。

## 剧情介绍

优古得拉尔（ユグドラル）大陆上的古兰贝尔（グランベル）王国由十二圣战士之一的贤者海姆（ヘイム）所建立，一直都是海姆的后嗣治理。王国又分为六个公爵家，每个都由继承了其他圣战士之血的圣战士后嗣治理，拥有广大的领地及独立的军队。古兰贝尔现在的国王亚斯穆尔（アズム-ル）由于年迈体弱，所以王子克尔特（クルト）代替老国王摄政，并由受到王子极度信任的席亚菲（シアルフィ）领主拜隆（バイロン）与优古维（ユングヴィ）领主林格（リング）辅佐。任宰相一职的布利吉（フリ-ジ）领主雷普托尔（レ



プト-ル）感到自己的地位受到威胁，因此与多兹鲁（ドズル）领主兰格瓦特（ランゴバルト）结成反王子势力。当东方蛮族伊萨克（イザ-ク）王国入侵时，局势开始混乱。克尔特王子决定率领拜隆领主远征伊萨克。在王子率军出发后，古兰贝尔处于兵力相对空虚的状态。克尔特王子并没有后顾之忧，因为邻国阿古斯多利亚（アグストリア）与威尔丹（ヴェルダン）都是古兰贝尔的盟国。可是威尔丹背信弃义，王子甘多鲁夫（ガンドルフ）带兵乘虚而入，包围了古兰贝尔的优古维城。此时城中只剩下林格领主的女儿艾婷（エ-ディン）。拜隆领主的儿子辛格尔德是艾婷的童年好友，他发誓要保护艾婷不受威尔丹军队的伤害……辛格尔德兵发优古维，在自己妹夫——北多拉基亚（トラキア）地区连斯塔（レンスタ-）王国的王子乔安（キュアン）等人的帮助下收复了优古维城，并被国王授予王国圣骑士的称号，可是艾婷被已经被甘多鲁夫带回威尔丹。于是辛格尔德进军威尔丹，救出了艾婷。在此期间，辛格尔德结识了隐居在精灵之森的少女蒂娅多拉（ディアドラ），并与之相爱。蒂娅多拉其实是古兰贝尔王子克尔特与前威尔托玛（ヴェルトマ-）公爵的夫人希琼（シギュン）的女儿，现威尔托玛公爵阿尔维斯（アルヴィス）同母异父的妹妹。希琼夫人的真实身份则是暗黑神罗普托乌斯（ロプトウス）的后裔，也是唯一继承了罗普托一族血脉的人。辛格尔德在攻陷威尔丹后，从威尔丹国王口中得知伊萨克的侵略和威尔丹入侵古兰贝尔都是罗普托教团从中操纵。此时的辛格尔德根本不知道罗普托教团的真正目的是要使暗黑神罗普托乌斯复活。而要让罗普托乌斯复活就必须让阿尔维斯和蒂娅多拉这对同母异父的兄妹结合，他们生下的儿子将是暗黑神罗普托乌斯！

攻陷威尔丹的辛格尔德，遵从来自古兰贝尔王都巴哈拉（バ-ハラ）的命令驻守在边




境，迎娶了蒂娅多拉为妻。古兰贝尔制压威尔丹一事在阿古斯多利亚引起恐慌，阿古斯多利亚的诸公爵们表现出强烈的反古兰贝尔情绪。这时，主张和平的阿古斯多利亚王被受罗普托教团蛊惑的长子夏卡尔（シャガ-ル）暗杀。夏卡尔继承王位后命令阿古斯多利亚的诸公爵入侵威尔丹，结果被辛格尔德击败，夏卡尔只好将宫廷迁往北方的曼丁诺城（マディノ）。辛格尔德答应自己在士官学校时最要好的朋友——阿古斯多利亚诸公爵之一的艾尔特夏（エルトシャン）在阿古斯多利亚暂留一年以维持治安，等恢复和平之后就回国。可是一年期限未满，夏卡尔便整顿军队开始攻击辛格尔德军。艾尔特夏力谏夏卡尔退兵，结果反被夏卡尔杀害。不过夏卡尔的军队仍旧败给了辛格尔德军。战争期间，辛格尔德结识了吟游诗人雷文，其真实身份是大陆北方西连西亚（シレジア）王国的王位继承人。而在这期间蒂娅多拉却不幸被罗普托教团的大司教曼夫罗依（マンフロイ）抓走，并用黑魔法消去了记忆……

阿古斯多利亚的动乱刚刚平息，又有不利的消息传来：雷普托尔与兰格瓦特合谋，杀害了克尔特王子，然后把罪名推到辛格尔

德的父亲拜隆公爵身上，辛格尔德也因为好心收留年幼的伊萨克王子夏南（シャナン）而被冠以叛徒之名。在兰格瓦特率军追杀下，辛格尔德被迫流亡到西连西亚。但西连西亚王国也并非太平之地，雷文的叔父们妄图篡取西连西亚王位，引发了内战。雷文在辛格尔德的帮助下平定了内乱。面对兰格瓦特大军压境，辛格尔德决定离开西连西亚，与兰格瓦特决一死战。

打败兰格瓦特军后，辛格尔德为了澄清污名，向王都巴哈拉进发。乔安王子为帮助辛格尔德，穿越荒凉的伊多（イ-ド）沙漠与辛格尔德军合流。可是乔安军在穿越沙漠时遭到南多拉基亚的龙王托拉邦特（トラバント）率领的龙骑士团伏击，全军覆没。乔安夫妇战死，其女阿尔缇娜（アルテナ）被托拉邦特抱走……辛格尔德终于来到巴哈拉，却不幸落入了已与蒂娅多拉结婚、成为国王亲信的阿尔维斯的圈套，惨遭杀害，随同辛格尔德的众人也大多阵亡……阿尔维斯得到古兰贝尔王国的实权，消灭了敌对的西连西亚、连斯塔两国，统一大陆，成为古兰贝尔帝国的初代皇帝。多兹鲁家被古兰贝尔帝国册封为伊萨克王，布利吉家被册封为北多拉基亚王。（《圣战系谱》上部结束）

岁月流逝，距巴哈拉之战已有十七年了。人民在帝国高压统治和罗普托教团的残酷欺凌下苦不堪言，各地都爆发了起义。伊萨克北方的偏僻村庄提尔那诺克（ティルナノグ/TIRNANOG），辛格尔德之子塞瑞斯在雷文的协助下组建了起义军。塞瑞斯还认识了雷文在巴哈拉所救的巫女尤莉亚（ユリア）。尤莉亚的实际身份是阿尔维斯和蒂娅多拉的女儿，当今皇子尤里乌斯（ユリウス）的胞妹，也是塞瑞斯同母异父的妹妹。尤里乌斯皇子身上流着暗黑神罗普托乌斯之血，而他的胞妹尤莉亚却继承了母亲和外祖父克尔特王子的光之龙血统，能够完全克制暗黑神罗普托乌斯………



塞瑞斯军解放了伊萨克后与夏南王子的军队合流，他们穿越伊多沙漠，与起义受挫、被困在连斯塔的乔安之子、塞瑞斯的表弟——利夫（リ-フ）王子会合。解放军击败了驻守北多拉基亚的布利吉军队，而此时蛰伏在南多拉基亚多年的龙王托拉邦特趁势起兵，企图统一整个多拉基亚地区。利夫的姐姐，被托拉邦特抚养长大的阿尔缇娜出现在敌龙骑士团中……利夫最终说服了阿尔缇娜，手足相残的惨剧幸未上演。在与南多拉基亚的决战中，龙骑士团战败，托拉邦特战死。尤里乌斯出手救下了托拉邦特之子，他所展现出的可怕力量令人惊异。塞瑞斯继续向着古兰贝尔进军，途中，尤莉亚被曼夫罗依抓走。在塞瑞斯的家乡席亚菲，阿尔维斯皇帝亲自领军阻击塞瑞斯。塞瑞斯在席亚菲取得家传的圣剑迪鲁芬格（ティルフィング），阿尔维斯终于倒在圣剑之下。塞瑞斯等人来到最终的目的地——王都巴哈拉。他们打倒了曼夫罗依，解救出受其黑魔法控制的尤莉亚。而尤莉亚也取得古兰贝尔王家的圣兵器光之龙那迦（ナ-ガ）魔法，战胜了尤里乌斯……光与暗之间的圣战告一段落。（《圣战系谱》的剧情波澜壮阔，限于篇幅，只好缩写成寥寥千字，在此还请各位读者见谅）

## BS 火焰纹章 阿卡尼亚战记

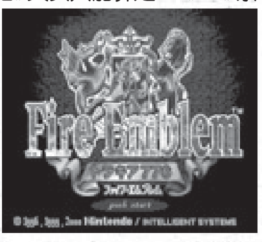
1995 年 4 月，任天堂与卫星数字音乐放送株式会社（St.GIGA）合作，推出了基于

SFC 平台的游戏卫星传送业务，也就是 SFC BS 系统。玩家需要购买专用的卫星接收器、专用卡带和专用记忆卡。这项业务从 1995 年4月开始一直持续到了2000年6月30日。期间放送了不少卫星传送游戏，不过提供游戏节目的也只有任天堂和少数几家厂商。

1997 年 9 月，以《纹章之谜》为背景的《BS 火焰纹章 阿卡尼亚战记》（《BS ファイア - エムブレム アカネイア战记》）开始通过卫星放送。《阿卡尼亚战记》的内容相当于《纹章之谜》的前传，共制作了四章，时间设定在《纹章之谜》的前两年。四章分别描写的是：（1）阿卡尼亚首都巴雷斯（パレス）失陷；（2）密涅芭（ミネルバ）和哈丁在奥利安相遇；（3）里卡多（リカ - ド）和蕾娜（レナ）潜入巴雷斯；（4）卡缪（カミュ）让妮娜逃往奥利安。每次游戏放送的时间为 1 个小时，首先是有配音的情节介绍，然后是游戏系统说明，之后进入游戏（玩家只能在规定的时间内进行游戏，放送结束后就不行了），而放送结束前还会有一段情节。游戏的系统与《纹章之谜》相同，唯一的新鲜之处就是《阿卡尼亚战记》的人物头像都重新经过绘制，其画风与《多拉基亚 776》中的风格颇有些相似（笑）。因为游戏中加入了很多语音和音效，模拟器的 ROM 中是无法保存的，所以我们现在玩到的 ROM 都没有声音。

## 火焰纹章 多拉基亚776

《阿卡尼亚战记》其实只能算是“《FE》系列”中的一个插曲。在完成《圣战系谱》后，加贺昭三原本打算把新作的舞台重新放回阿卡尼亚大陆，但由于游戏内容过于庞大加之 SFC 的机能有限，最后决定将该作的开发转移到 N64 平台上，对应 64DD 系统（N64 的磁碟机系统）。此外，加贺昭三本人也希望能把《圣战系谱》的内容再作一些补充交代，于是便有了《火焰纹章多拉基亚 776》（《ファイア - エムブレム トラキア 776》）。







早在《多拉基亚 776》推出前，SFC 就步入过气主机行列了。不过经验老道的任天堂启动了让玩家购买空白卡带，然后在日本罗森连锁便利店下载 SFC 游戏的计划，以继续利用 SFC 的软件资源，这个计划被称为“NINTENDO POWER”（笔者插句题外话，任天堂似乎深谙此道，今年推出的“《FAMICOM MINI》系列”又让任天堂大赚了一笔 -_-|||）。这项业务一直到 2002 年 8 月底才结束。在 2000 年 1 月 21 日，任天堂又应玩家的要求推出了《多拉基亚 776》的卡带版，这也是 SFC 最后的大作。

《多拉基亚 776》相当于《圣战系谱》的外传，故事背景介于《圣战系谱》第七章“穿越沙漠”和第八章“多拉基亚的龙骑士”之间。讲述的是乔安夫妇被害后，连斯塔王家的幸存者、乔安之子利夫，在乔安忠实的家臣菲恩（フィン）的保护下，辗转于多拉基亚各地，躲避帝国的追杀，最后来到了多拉基亚东部沿海的小村庄——菲亚那（フィアナ）。利夫在菲亚那渐渐长大，他的表哥塞瑞斯王子也

率众在伊萨克北部的提尔那诺克村起义了。古兰贝尔历 776 年，利夫在菲亚那率领起义军开始了对帝国的圣战……经过一年征战，体会过成功喜悦与失败痛楚的利夫王子终于与塞瑞斯的大军相会在多拉基亚的重镇阿鲁斯塔（アルスタ -）……



《多拉基亚 776》虽然是《圣战系谱》的外传，但在游戏系统上却作了很多变化。首先，游戏又变回《纹章之谜》式的小地图作战，不过游戏的任务不再是以前单一的攻城战了。制压的任务仍旧是游戏中最主要的任务，但本作增加的新任务却使游戏更有趣味。一种新任务是逃脱任务，在这种任务中，玩家必须使利夫王子来到特定地点以逃脱敌人的追捕。需要注意的是，任何没能在利夫之前逃离的战友都算被俘，会从队伍中消失（以后的游戏中有一章是专门给玩家救回被俘同伴的）。另外一种新任务是防守任务，利夫需要率领军队保护某个重要地点（比如王座），防止敌人将其占领。敌人会疯狂进攻，玩家则需要坚持一定的回合才算胜利。其次，《多拉基亚 776》中各职业的上限又改成了同《纹章之谜》里一样的 20，并取消了魔防的设定，由魔力来决定魔防的高低。个人认为这是系统的退化，不仅每种职业的特色荡然无存，而且由于魔力决定魔防，使得像《圣战系谱》中飞马骑士那样低魔力高魔防的兵种消失，同时也使我方战士系人物在敌方魔法师面前不堪一击。第三，《多拉基亚 776》将分支剧情和外传首次引入“《FE》系列”。玩家的选择可以决定游戏剧情的发展方向，而根据玩家的打法，在某些章节达成特殊条件后就会出现隐藏的外传章节，这也使游戏的可玩性大大增加。第四，游戏设计了“疲劳度”这一限制因素。我方角色攻击敌人、使用道具时，疲劳度会上升。当疲劳度的值累计超过了该角色的最大 HP 值，那么其在下一章中将无法登场。制作人希望通过疲劳度这一设计使玩家让更多的角色参加作战，这个想法非常有创意。不过疲劳度在本作中的设计尚不成熟，希望以后的作品能对其作改进。第五，《多拉基亚 776》创造了捕获和救出系统。当满足了一定的条件，我方角色就可以俘虏敌人。将敌人俘虏后，玩家可以把敌人所持的武器道具全部缴获。当然，敌人也能俘虏我方角色……而使用救出指令则可以将陷入险境的我方角色拯救出来。当角色俘虏敌人或救出同伴时，自身能力会降低，有可能遭到围攻。这个系统大大丰富了《多拉基亚 776》的战术打法。另外，《圣战系谱》里部分特技的性能在本作中有了一些改变，比如流星剑和月光剑可以同时发动（寒）。个人武器级别也从原来的固定等级变为通过使用武器来提升等级。本作还加入了对地图能见度的限制（俗称“黑地图”），有些章节在战斗时是无法观看整张地图上的情况的，这令战况更加扑朔迷离。还有值得一提的是，《多拉基亚 776》的界面里使用了大量汉字，这对国内玩家来说是个福音。

以上所有要素加之设计精巧的地图及聪明的 AI，使得《多拉基亚 776》的难度达到了系列的顶峰。实际上，加贺昭三从一开始就将“《FE》系列”定位为高难度 SRPG（可是整体难度在全系列最低的《圣战系谱》却因为优秀的系统和气势磅礴的剧情获得了多数玩家的肯定），再加上加贺昭三一直对《圣战系谱》这部“未完成品”耿耿于怀，所以才会将

《多拉基亚 776》的难度设计得很高。

## 泪之腕轮传说 尤托娜英雄战记

《多拉基亚 776》的制作工作结束后，加贺昭三因为与上层之间的矛盾已经到了不可调和的地步，在游戏正式销售前就离开了 INTELLIGENT SYSTEMS。离开公司后，加贺昭三成立了名为“TIRNANOG”的游戏开发公司，并担任社长一职。细心的读者可能已经注意到了，“TIRNANOG”正是《圣战系谱》下部伊始塞瑞斯起兵反击古兰贝尔帝国的根据地。加贺昭三以此来命名自己的公司，似乎也意味着他即将对任天堂发动反击……

在《多拉基亚 776》发售前夕的 1999 年 8 月，TIRNANOG 开始开发一个名为“EMBLEM SAGA”的 SRPG。1999 年底，日本各大游戏媒体开始关注该游戏的开发进展情况。2000 年 1 月，《FAMI 通》刊登了加贺昭三的独家专访，加贺在访谈中宣称该游戏的故事与《纹章之谜》发生在同一个世界里，并多次暗示本作中将会出现若干《纹章之谜》里的传奇人物。访谈刊登后，任天堂、INTELLIGENT SYSTEMS 以“违反反不正当竞争法、违反著作权法”，对加贺昭三及其公司进行了严正警告。迫于任天堂方面一直施加的强大压力，2001 年初，“EMBLEM SAGA”只好更名为《泪之腕轮传说 尤托娜英雄战记》(《ティアリングサ - ガ ュトナ英雄战记》)，发售日也从 3 月改为了 5 月 24 日。不过在仓促之中，早已制作完成的游戏体验版仍旧以“EMBLEM SAGA”为标题散发到了玩家手中。




2001 年 5 月 24 日，《泪之腕轮传说》正式发售。游戏销量一路高歌猛进，很快便突破了 30 万份。虽然游戏本身的素质确实不俗，但不得不承认，如果不是先前加贺昭三将其与“《FE》系列”联系在一起宣传的话，在当时并不景气的游戏市场里，一部完全原创的作品是很难取得如此成绩的。

2001 年 7 月，任天堂、INTELLIGENT SYSTEMS 联合，将 ENTERBRAIN 株式会社(《泪之腕轮传说》的代理商，也是《FAMI 通》的母会社)、TIRNANOG 和加贺昭三以“违反反不正当竞争法、违反著作权法”起诉至东京地方法院。《泪之腕轮传说》因为这起诉讼案曾经一度停止销售。2002 年 11 月，东京地方法院作出裁决，裁定任天堂一方败诉。目前任天堂方面仍在上诉中。不管这桩官司的结果如何，《泪之腕轮传说》几乎在所有玩家的心目中都是被当成《FE》续作来看待的。

## 火焰纹章 封印之剑

《泪之腕轮传说》可以说是《FE》历史上“节外生枝”的一章。而“《FE》系列”的正统续作“火焰纹章 64”于 1998 年夏由任天堂正式发表，对应平台为 N64 的磁碟机 64DD。不过 64DD 时运不济，销售了仅仅几个月就退出了市场……于是在 1999 年，该作转为开发卡带版。2000 年秋，“火焰纹章 64”宣布终止开发，但任天堂同时宣布将在掌机新

贵 GBA 上开发《FE》新作——“火焰纹章 暗黑巫女”。缺少了“FE之父”兼历代总监督加贺昭三的新作质量能否令人满意？相当一部分《FE》爱好者对此产生了质疑。其实在 INTELLIGENT SYSTEMS 公司内部，有关“《FE》系列”是否要再延续下去的讨论也是相当激烈。经过成广通、西村健太郎等制作小组元老的努力，最终还是做出了开发“火焰纹章 暗黑巫女”的决定。

“火焰纹章 暗黑巫女”起初采用的是类似《外传》的游戏方式，但这个想法不久之后就被否决了。原因是《外传》在日本得到的评价




并不高，而且《泪之腕轮传说》也采取了与之相近的游戏方式。经过商讨，制作小组决定以在日本评价最高的《纹章之谜》形式构架“火焰纹章 暗黑巫女”。本作还将作为护航软件与 GBA 同时发售。不过因为某些原因（别问我是什么原因，我和你一样很想知道 -_-），游戏并没有随 GBA 首发，而是改为在 2002 年 3 月 29 日发售。游戏的正式名称变更为《火焰纹章封印之剑》（《ファイア - エムブレム 封印の剑》），剧情和系统也作出了一定幅度的调整。

《封印之剑》是“《FE》系列”的一部集大成之作，本作将历代作品中最优秀的部分融合在了一起。游戏的总体架构来源于《纹章之谜》，支援系统、职业上限出自《圣战系谱》，分支剧情和外传章节、武器熟练度、救出系统取自《多拉基亚 776》。此外，新增的通信斗技场模式可以说是从《泪之腕轮传说》的对战模式中得到的启发。游戏还为初次接触“《FE》系列”的玩家安排了可选的教学模式。虽然《封印之剑》的整体难度相对较低，但游戏二周目的困难模式对老玩家而言也不失为一种挑战。总体而言，《封印之剑》不论是在完成度还是在平衡性上都达到了相当高的水平，以至于 GBA 上的后 2 部作品几乎原封不动地套用了本作的系统。

《封印之剑》推出后，日本游戏业界对其的评价用“盛赞”来形容也不为过。即便是当时因《泪之腕轮传说》一案与任天堂关系极度恶化的《FAMI 通》杂志，也毫不吝啬地给予《封印之剑》在其系列历史上第二次白金殿堂评价（36 分）。加贺昭三本人亦多次在公开场合对《封印之剑》表示了肯定。《封印之剑》的成功同时坚定了任天堂和 INTELLIGENT SYSTEMS 将“《FE》系列”继续下去的决心。




## 剧情介绍

一千年前，艾雷布（エレブ）大陆上的人类与龙族之间发生了一场争夺霸权的“人龙战争”。人类依靠数量上的优势以及用魔力铸造的八件能够封印龙族的“神器”取得了胜利，龙族逐渐消亡。一千年之



后，艾雷布大陆出现了两个强大的国家。一个是西方的艾特鲁里亚（エトルリア）王国，具有悠久的历史文化；另一个是东方的贝伦（ベルン）王国，具备独特的文化底蕴及坚韧的民族特性。在两个大国之间还有许多小势力：大陆南方众多领主联合起来的“利基亚（リキア）同盟”，北方伊利亚（イリア）地区与当地居民一同开荒的骑士团，东方萨卡（サカ）大草原上生活的游牧部族。一直以来，虽然各个势力之间也存在一些小冲突，但大局上仍能保持着和平安宁。可是有一天，和平突然被打破了。贝伦国王泽菲鲁（ゼフィ-ル）下令侵略周围的各国。贝伦军很快就占领了萨卡和伊利亚，之后，侵略者又盯上了利基亚地区。利基亚东部费雷（フェレ）的领主艾利乌德（エリウッド）因为身体欠佳，所以让其子罗伊（ロイ）替他领兵抵抗贝伦侵略。罗伊在前去与利基亚同盟盟主海克托尔（ヘクトル）会合的路上邂逅了因反对贝伦侵略而出走的贝伦公主基内维娅（ギネヴィア）。基内维娅还带走了贝伦王家世传的宝物“炎之纹章”。罗伊从公主那里得知泽菲鲁发动侵略战争的真正目的是为了消灭人类，将大陆的控制权交还到龙族手里，而且泽菲鲁已经唤醒了强大的魔龙。龙族的力量远远地强过人类，要想打败龙族就必须去收集那八件“神将器”。罗伊一行一边与贝伦军周旋，一边在大陆各地寻找“神将器”的踪迹。旅途中，罗伊得知，那巴塔（ナバタ）沙漠的绿洲里，人与龙仍旧和平地生活在一起。

罗伊军在与敌人的战斗中不断变强，他们逐步收复了萨卡、伊利亚等地，并且收集到了七件神将器。“神将器”的威力虽然巨大，但如果面对强大的魔龙仍将显得力不从心。真正能够克制魔龙的“封印之剑”正静静地躺在贝伦本土的封印神殿之中……罗伊一行向着神殿进军，他们击败守护神殿的贝伦龙骑士团，用公主手中的炎之纹章解开了神剑的封印。然后，他们来到贝伦的王都，打倒了国王泽菲鲁，取得泽菲鲁的佩剑“厄琪赞古斯（エッケザックス）”——这也是最后一件神将器。八件神将器汇集在一起，指出了魔龙所在的龙之神殿的位置。罗伊一行进入龙之神殿，虽然拥有能够克制魔龙的神兵利器，但他们并没把魔龙杀死，而是封印了魔龙。之后，化身为少女的魔龙来到那巴塔的绿洲，与人类以及其它在人龙战争中幸存下来的龙族生活在了一起……

## 火焰纹章 烈火之剑

《封印之剑》大获好评，任天堂乘胜追击，在 2003 年 4 月 25 日推出了《封印之剑》的前传《火焰纹章烈火之剑》（《ファイア - エムブレム 烈火の剑》）。《烈火之剑》的故事发生在《封印之剑》二十年前。前作主角罗伊的父亲——艾利乌德公子在好友海克托尔的帮助下去寻找失踪的父亲。他们原本简单的旅程却因来历不明的少女妮妮安（ニニアン）和她弟弟尼鲁斯（ニルス）的介入而变得越来越复杂。一个名叫“黑牙”的组织多次试图绑架妮妮安姐弟，“黑牙”是一个原本以劫富济贫为宗旨的义贼组织，而今却变成暗杀、绑架无恶不作的恐怖集团，绑架失败后的“黑牙”成员以自杀来保守秘密的举动更令整个事件蒙上了一层神秘色彩。艾利乌德一行由此被卷入一个野心家的阴谋之中，展开了一连串的冒险。故事从另一个角度解答了二十年后泽

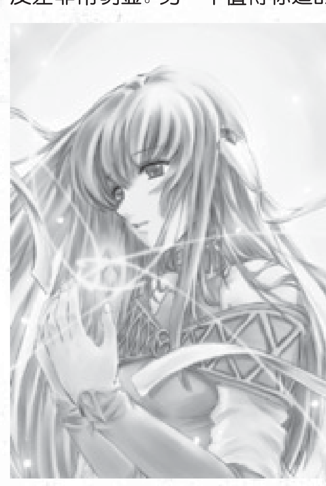


菲鲁国王发动战争的原因，对《封印之剑》的剧情作了补完。




《烈火之剑》的剧情一改FC、SFC时代作品以“战争”为主线，表现战争给人们带来的悲伤以及“正义终会战胜邪恶”的大主题，转而以“冒险”作为故事的线索，对人性、善恶、亲情、友情进行了深入探讨，更加贴近现代玩家的生活。这表明任天堂将对“《FE》系列”进行全面的改造，使之成为更多普通玩家（所谓的“LIGHT USER”，无贬义）喜爱的作品，为任天堂开拓面向高年龄层的游戏市场作出尝试。

虽然《烈火之剑》在剧情上大胆革新，但在游戏系统方面只是对《封印之剑》的系统作了些微调。军师系统、天气系统以及各异的过关条件等新增要素显得十分薄弱，作为新手教学篇强制玩家完成的游戏第一部分更是令人抓狂。不过游戏调整了人物的平衡性，只要玩家肯培养，几乎每个角色都可以成为战斗的主力，不像以前的作品里角色的强弱反差非常明显。另一个值得称道的地方是本作在剧情衔接处加入了精美的静态CG，这对烘托剧情起到了一定的作用。尽管系统没有创新，不过精彩的剧情加之合理的系统还是使《烈火之剑》成为了GBA上难得的佳作。此外，本作还成为第一部在欧美地区发售的《FE》作品。2003年11月，《烈火之剑》北美版以《FIRE EMBLEM》为名亮相后获得了美国玩家的一致好评，迄今为止销量已达23万本。今年7月，《烈火之剑》的欧版发售，欧洲的玩家也终于有机会接触到伟大的“《FE》系列”。不知我国玩家何时才能玩到官方中文版的《FE》呢……希望等待的时间不会太长。



## 火焰纹章 圣魔之光石




2004年春，任天堂公布了NGC上的系列最新作——《火焰纹章～苍炎之轨迹～》（《ファイア-エムブレム 苍炎の轨迹》）。正当广大爱好者沉浸在《FE》新作再临家用机平台的喜悦之中时，任天堂于6月初突然公布了GBA上的第三部FE作品——《火焰纹章 圣魔之光石》（《ファイア-エムブレム 圣魔の光石》），并定于10月7日发售。

《圣魔之光石》的故事发生在玛基·维鲁（マギ·ヴァル）大陆上。自古以来，玛基·维鲁大陆就存在着魔物，人们依靠着具有封印魔物力量的五颗圣石获得了和平。时光流逝，大陆分为了数个以圣石作为守护石的国家。在拥有圣石的国家中，国力最强大的古拉德（グラド）帝国在皇帝的命令下，突然对整个大陆发动了侵略战争。与古拉德帝国有着广

大疆界接壤的鲁内斯（ルネス）王国由于遭到突然的袭击而迅速沦陷。战乱中，恰好离开王都的鲁内斯王子艾弗拉姆（エフラム）也失去了消息。在王都陷落之际，鲁内斯国王命令骑士泽特（ゼト）保护公主艾莉柯（エイリ-ク）逃往同盟国弗雷利亚（フレリア）王国。在弗雷利亚，艾莉柯得知艾弗拉姆正在前线作战，于是她决定要去帮助哥哥。一次战斗中，艾莉柯等人发现丛林里出现了传说中的古代魔物。随后，他们发现大陆各处都出现了魔物的踪影。艾莉柯在无意中了解到，古拉德帝国的圣石遭到破坏似乎是整个事件的起因。经过努力，艾莉柯终于在古拉德帝国与艾弗拉姆汇合了。但由于大陆上魔物横行，战火四起，迫于局势，这对刚见面的兄妹不得不再次分别。艾弗拉姆继续率军队与古拉德帝国作战，艾莉柯则前往罗斯顿（ロストン）圣教国保护其他的圣石不被破坏。

随着战斗的深入，事件的真相逐渐水落石出：艾弗拉姆兄妹昔日的好友——古拉德帝国的皇子利昂（リオン）自幼体弱多病，软弱自卑。为了变强，他决定研习魔法，打算依靠魔法来造福子民。不过他并没有通过正常的手段，而是希望利用圣石来提升自己的魔力。最终利昂成功地借助圣石的魔力预见了未来，可他看到的却是悲惨的场面，自己的国家遇到了空前的灾难，人民生活在绝望之中。更不幸的是，此时利昂的父皇因病去世。无助的他下令封锁父亲死讯，以令父亲复活为目标，开始疯狂地研究圣石。渐渐地，利昂被封印在圣石中的魔王所控制，并且成功地萃取出魔石、破坏了圣石。随后，被魔王操纵的利昂将死去的父亲复活，借父亲之手发动了侵略战争，战争的目的就是要消灭能够封印魔王的所有圣石。艾弗拉姆兄妹决心击败魔王，恢复大陆的和平。众人来到位于暗之树海的魔殿，忍着悲痛打倒了利昂。然而此时魔王的力量已经强大到不需要依附于利昂的肉体而独立存在了。不过在手持双圣器悲愤交加的主角面前，魔王显得不堪一击……

《圣魔之光石》在流程上再次启用了《外传》的游戏形式和双主角系统。玩家可以选择男女主角中的任意一人，在标出路线的世界地图上随意行动。玩家可以回到以前经过的城镇购物，可以去魔物出现地方打怪练级，可以自由决定何时去触发下一章节的剧情……游戏中甚至加入了与游戏主线无关的 EX 地图（ヴェルニの塔和ラグドウ遗迹），提供玩家练级和凹宝物。不过自由度的提高也导致了游戏难度的大幅度下降，可谓有得有失。

在游戏系统方面，本作与《烈火之剑》一样，以《封印之剑》的系统作为基础，并在此基础上做出了几点明显的变动。《圣魔之光石》的转职系统采用了曾在《外传》里出现过的分支转职方式。除了男女主角外，所有能够转职的职业在转职时都可以从两种上级职业中作出选择，这给了玩家更多的选择空间。本作还特别对职业特技进行了强调。一些一向不被看好的职业，比如将军（ジェネラル），因为拥有比较实用的职业特技“大盾”加之职业上限做了微调，逐渐走出了“板凳队员”阴影。不过由于考虑还不够周密，像狙击手（スナイパ-）虽然有职业特技“必中”，然而作用并不明显，在与丛林骑士（フォレストナイト）的竞争中仍处于下风。可以说，分支转职和对职业特技的强调是《圣魔之光石》为游戏平衡性做出的大胆尝试，尽管不是非常成功，但为今后的作品积累了许多经验。




INTELLIGENT SYSTEMS 在全力开发 NGC《苍炎之轨迹》的同时，依然能够制作

出《圣魔之光石》这样素质不俗的作品，可见其开发实力还是相当雄厚的。就笔者看来，《FAMI 通》杂志给予《圣魔之光石》35 分的高评价，不仅仅是对该游戏的肯定，同时也是对 INTELLIGENT SYSTEMS 实力的肯定和对《苍炎之轨迹》的热切期待。




2005 年 4 月 20 日，这是“《火焰纹章》系列”15 周年的纪念日。在这一天，阔别家用机平台6年之久的“《FE》系列”将迎来15周年纪念作品——《苍炎之轨迹》。走过风雨15年艰辛历程的“《FE》系列”虽然经历了生父离去的磨难和任天堂王朝的兴衰，但她并未衰败下去，而是不断地创新和进步，努力使更多玩家领略到她的风采。让我们静静等候 4 月 20 日的到来吧！！

（注：本文部分资料、图片来自“火花天龙剑”www.fireemblem.net 和任天堂官方网站 www.nintendo.co.jp）

## 火焰纹章正史列传

**＊ 火焰纹章 暗黑龙与光之剑**

平台：FC　发售日：1990年4月20日　售价：6000日圆　媒体：卡带（3Mb）　推定销量：33万本

**＊ 火焰纹章外传**

平台：FC　发售日：1992年3月14日　售价：6800日圆　媒体：卡带（3Mb）　推定销量：32万本

**＊ 火焰纹章 纹章之谜**

平台：SFC　发售日：1994年1月21日　售价：9800日圆　媒体：卡带（24Mb）　推定销量：75万本

**＊ 火焰纹章 圣战系谱**

平台：SFC　发售日：1996年5月14日　售价：7500日圆　媒体：卡带（32Mb）　推定销量：50万本

**＊ 火焰纹章 多拉基亚776**

平台：SFC　发售日：1999年9月1日（NP写入版）/1999年8月28日（预约PREWRITE版、预约DX版）/2000年1月21日（卡带版）　售价：2500日圆（NP写入版）/6000日圆（预约PREWRITE版）/9800日圆（预约DX版）/5200日圆（卡带版）　媒体：卡带（32Mb）　推定销量：总计约100万本（卡带版约10万本）

**＊ 火焰纹章 封印之剑**

平台：GBA　发售日：2002年3月29日　售价：4800日圆　媒体：卡带（64Mb）　推定销量：37万本

**＊ 火焰纹章 烈火之剑**

平台：GBA　发售日：2003年4月25日　售价：4800日圆　媒体：卡带（128Mb）　推定销量：27万本

**＊ 火焰纹章 圣魔之光石**

平台：GBA　发售日：2004年10月7日　售价：4800日圆　媒体：卡带（128Mb）　推定销量：26万本

文 五月

# STAR OCEAN

## 星之海洋完全制霸手册

| 机种：SFC | 游戏厂商：TRI-ACE | 游戏类型：RPG |
|---|---|---|
| 容量：48M | 游戏人数：1人 | 发售日期：1996.7.19 |




作为tri-Ace公司“《星海》系列”的开山之作，96年发售的《星之海洋》以华丽的画面、独特的P.A事件、耐玩度极高的人物养成与技能系统，加上爽快的战斗赢得了玩家的绝对好评。本作在各方面都为以后的续作奠定了坚实基础，如战斗方式、技能升级与物品制造等。此次Dejap的英文版，终于使得众玩家能更进一步了解其有趣的剧情及人物间的关系。因此文中的攻略部分将只简单提到事件的触发，剧情方面就留待玩家们自己体会了。

## I 系统 SYSTEM

### ■个人事件（Private Action = P.A）

**P.A内容**：即与某个NPC单独发生的互动事件。根据事件的内容和角色间好感度/友好度的变化结果也稍不同。其内容包括：体现角色个性的小情节、获得NPC赠送的宝物、向NPC学习武艺和影响感情值的对话等。

**P.A发动**：每当在城镇中完成主要任务后就可进行P.A，具体方法是到城镇入口处，当屏幕右上角出现提示时，按Y键即可。此时同伴们会进入城中各自休息，在城中找到他们就有可能发生特定P.A。

### ■技能（Skill）

技能根据用途不同分为几个大类，除特殊技能外，在城中购买的新技能可以被每个同伴修得。新的技能开始均是LV0，需花费SP来提升等级，而SP值通过战胜敌人获得。技能大部分上限为LV10。

①**常规技能（Regular Skills）**：由知识（Knowledge）、技术（Technique）与感知（Sense）组成。这些技能有两个作用：一是增加角色属性值；二是影响相关能力（Ability）等级。

②**战斗技能（Combat Skills）**：在战场上应用的技能，比如破坏敌人防御、自动反击等等。升级这类技能会提升发动几率。

③**学院技能（School Skills）**：每个战士有一种学院技能，升级该技能能减少使用技术技能MP的消耗，也能提升习得奥义的几率。

④奥义（Secret Skills）：奥义不能升级且它的取得需要特定的方法。取得奥义书后要习得新的奥义只有通过重复使用相关的奥义。即使是相同的奥义，根据角色不同习得的技能也不同。通常某同伴习得新的奥义后会传授给适合的同伴。但是奥义八卦掌的习得则是单独给某角色使用道具 Ancient Scroll 取得。

**■能力（Ability）**

可以在冒险中使用的能力，比如制造物品、改变遇敌几率、跑动等等。要取得一项能力必须懂得 1-3 项相关技能（Skill），即最少该技能为 lV1。当提升这些技能时，角色的能力技能随之上升，意味着能力的效果与成功率上升。

**■天赋（Talent）**

每名角色拥有特定的几种天赋，某些能力也需要以某些天赋作基础。没有适当天赋的角色虽然仍然可以使用某项能力，但失败的几率将会很高。不断使用某个能力同样会随机取得新的能力。可在状态菜单里按 X 键来查看角色的天赋。

**■好感 / 友情度（Approval Rating）**

AR 为隐藏值。角色之间相互都存在 AR 值，而不只是主角与 NPC 之间。AR 值会影响到同伴在战斗中的表现及结局。战斗中，战士会保护与他 AR 值高的同伴，如果同伴死亡与其 AR 值高的人也更容易进入 “ 怒 ” 状态。AR 值太低将会是一个孤独的结局。

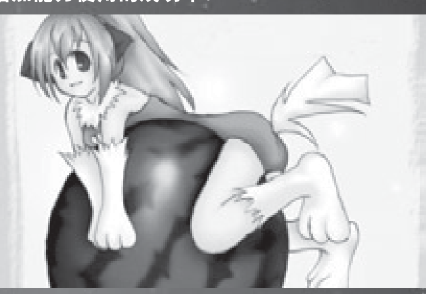
## II 能力 ABILITIES

**能力由技能（Skill）的升级获得。每个能力需要 1 — 3 个技能。能力等级由相关技能的平均等级决定，比如一个 lV10 的能力关系到两个技能，那么只要一项技能升到 lV10 而另一项 lV9 就可以了。使用能力可以在 Special 菜单里调用，创造物品的能力则是在道具菜单里，按 X 键即可使用。另外角色的天赋可以增加能力使用的成功率。**

**★炼金术（Alchemy）**

**作用**：将铁矿石打造成稀有矿石。施法的角色适合使用该能力。所能打造出的矿石受到能力等级的限制。

| 使用：Item Creation 菜单 |
|---|
| 所需技能：Mineralogy、Fairy Lore、Technology |
| 所需天赋：Blessing of Mana |
| 消耗物：Iron |



**★艺术（Art）**

**作用**：需要原料分为两种类型：一是道具魔法卡片（Magic Card）来画肖像和卡片，肖像画只能是队伍中的角色且只能卖掉，卡片可以在战斗中使用；另一是道具魔法颜料（Maigc Color），可以用来复制物品。当然可以创建值钱的东西来卖掉，也可以复制装备等等，是非常有用的能力。

| 使用：Item Creation 菜单 |
|---|
| 所需技能：素描（Sketching） |
| 所需天赋：Design Sense |
| 消耗物品：Magic Card、Magic Color |
| 失败产物：涂鸦 |

## ★创作（Authoring）

**作用：**游戏里最管用的技能。可以用来写书，而每本书可以使角色的某项技能上升一个等级。角色的技能可以用书升到lV7。但不是每项技能都可以写出书的（具体见下表），而且写书人自己必须达到要写技能的等级。

| |
|---|
| 使用：Item Creation菜单 |
| 所需技能：Writing |
| 所需天赋：Writing Ability |
| 消耗物品：Research Pen |

| |
|---|
| Biology - Biological Theory |
| Workmanship - Dwarven Techniques |
| Fairy Lore - The Mysterial Fairy |
| Good Eye - The Master Chef |
| Herbal Medicine - Herbal Tome |
| Performance - Music for Beginners |
| Kitchen Knife - Heart of the Artisan |
| Forging - All About Weapons |
| Musical Notation - Music Encyclopedia |
| Recipe - Cooking Reference |
| Mineralogy - Minerals Lexicon |
| Technology - Hermes' Theory |
| Sketching - Soul of the Artist |
| Psychology - Psychology Omnibus |
| Item Lore - Tool Compendium |
| Writing - Book of Grammar |

## ★调制（Compounding）

**作用：**混合两种药草成一个物品（组合公式见下表）。

| |
|---|
| 使用：Item Creation菜单 |
| 所需技能：Biology、Herbal Medicine、Psychology |
| 所需天赋：Manual Dexterity |
| 消耗物品：Artemis Leaf、Lavender、Mandrake、Savory、Shadow Flower |

| |
|---|
| Artemis Leaf + Artemis Leaf = Fairy Potion、Fairy Mist |
| Artemis Leaf + Lavender = Resurrect Bottle、Resurrect Mist |
| Artemis Leaf + Mandrake = Fruit Pot、Fresh Bottle |
| Artemis Leaf + Savory = Holy Mist、Mixed Syrup |
| Artemis Leaf + Shadow Flower = Mind Bomb、Giga Mind Bomb |
| Lavender + Lavender = Cure Poison、Cure Paralysis |
| Lavender + Mandrake = Sweet Pot、Liqueur Bottle |
| Lavender + Savory = Sweet Syrup、Sour Syrup |
| Lavender + Shadow Flower = Poison Bomb、Killer Poison |
| Mandrake + Mandrake = Bubble Potion、Melt Potion |
| Mandrake + Savory = Stink Pot、Bitter Potion |
| Mandrake + Shadow Flower = Poison Bomb、Killer Poison |
| Savory + Savory = Sweet Syrup、Sour Syrup |
| Savory + Shadow Flower = Stink Bomb、Stun Bomb |
| Shadow Flower + Shadow Flower = Flare Bomb、Mega Flare Bomb |

## ★厨艺（Cooking）

**作用：**用各种配料制成美食。食物可以恢复HP，也可以卖掉。有些角色有最喜欢的食物（Favorite food），可以在状态菜单里查看，如果食物对角色的胃口，那么在战场上使用可回复全部HP、MP。能做出的食物与选择的原料有关。

| |
|---|
| 使用：Item Creation菜单 |
| 所需技能：Kitchen Knife、Recipe、Good Eye |
| 所需天赋：Sense of Taste |
| 消耗物品：Grain、Fruit、Vegetables、Meat、Seafood |

### ★手艺（Crafting）

**作用**：可以用珍贵矿石制造饰品或少数其他东西。每种矿石可以做出四种物品，但矿石Orihalcon除外。这项能力失败几率较高，所以一些稀有东西最好先用艺术技能复制后再做。成功与失败可以从角色的反应看出来。可以创造的物品见下表。

| 使用：Item Creation菜单 |
|---|
| 所需技能：Mineralogy、Workmanship、Esthetic Sense |
| 所需天赋：Manual Dexterity |
| 消耗物品：各种矿石 |

| Orihalcon - Levitate Ring |
|---|
| Moonite - Lunatic Ring、Misty Symbol、Luna Talisman、Luna Crest |
| Sage's Stone - Mental Ring、Heal Ring、Stun Half、Botched Ring |
| Ruby - Flare Ring、Ruby Persia、Shield Ring、Berserk Ring |
| Star Ruby - Star Ring、Star Emblem、Star Necklace、Protect Ring |
| Sapphire - Feat Symbol、Necklace、Aqua Ring、Paralysis Charm |
| Green Beryl - Crown、Talisman、Fairy Ring、Emerald Ring |
| Crystal - Resist Ring、Frog、Paralysis Charm、Reflect Ring |
| Diamond - Purple Mist、Pretty Idol、Brooch、Reverse Doll |
| Rainbow Diamond - Magic Mist、Dream Crown、Magical Persia、Magical Drop |
| Silver - Poison Charm、Silver Idol、Silver Ring、Silver Ankh |
| Gold - Gold Brooch、Gold Idol、Stone Charm、Gold Ring |
| Iron - Stone Charm、Poison Charm、Strange Figure、Botched Ring |

### ★改造（Customize）

**作用**：使用该能力可以制造游戏中的最强武器。改造武器必须以现有武器为基础。每名同伴最多能改造一件武器，见下表。

使用：物品创造菜单

| 所需技能：Workmanship、Esthetic Sense Functionality |
|---|
| 所需天赋：Originality |

| 拉提克斯：Sylvance（Aura Blade） |
|---|
| 修斯：Silver Sword（Cius Special） |
| 菲娅：Bloody Sword（Deathbringer） |
| 玛维尔：Rainbow Diamond（Holy Orb） |
| 米莉：Magical Persia（Charm） |
| 帕莉斯：Cat Fang（Q Power Punch） |
| 阿席勒：Mithril Sword（Murasame Blade） |
| 罗尼西斯：Metal Fang（Kaiser Knuckle） |
| 泰尼克：Spinning Spear（Offering） |

### ★跑（Dash）

**作用**：角色在地图上移动时能跑动（按住B键+方向）。另外，游戏迷宫中有些门也需要跑动后撞开。

| 所需技能：Gale |
|---|

### ★预言（Oracle）

**作用**：通关后取得。通关后记录会带一个小星，读取这个记录使用该能力会进入隐藏房间。左下角通到塔特洛伊，右下角通往雷文斯塔。上面的门通往该游戏制作人员所在的地方。该能力每升一个等级才能进入另五个房间。IV10的房间有饰物Magical Jar。

| 使用：Special菜单 |
|---|
| 所需技能：Radar、Piety、Playfulness |
| 所需天赋：无 |

### ★鉴定（Identify）

**作用**：鉴定带有“？”的物品。一次最多可以鉴定20个物品。

| 使用：Item Creation菜单 |
|---|
| 所需技能：Item Lore、Mineralogy、Herbal Medicine |
| 所需天赋：无 |
| 消耗物品：Spectacles |

### ★Familiar

**作用**：召唤一只鸽子，给它钱后它会带回宝物。技能等级越高鸽子回来越快。如果没有天赋，鸽子是绝对不会回来的。深陷迷宫的时候这个能力就发挥作用了，随等级提升可以代买的东西也会增加，因此让不同角色学习该能力的不同等级是有必要的。可以带回的东西见表。

| |
|---|
| 使用：Special 菜单 |
| 所需技能：Animal Training、Whistling |
| 所需天赋：Love of Animals |
| 消耗物品：Bird Feed |

| |
|---|
| LV1：Blueberry |
| LV2-3：Blueberry、Aquaberry |
| LV4：Blueberry、Aquaberry、Blackberry |
| LV5：Blueberry、Aquaberry、Blackberry、Savory |
| LV6：Savory、Lavender、Spectacles、Fruit |
| LV7-8：Savory、Spectacles、Fruit、Meat |
| LV9：Savory，Lavender，Spectacles，Grain |
| LV10：Sweet Syrup、Spectacles、Savory、Lavender |

### ★音乐（Music）

**作用**：演奏音乐需要购买乐器，然后为该种类乐器编写曲子。每种乐器可以编写两首曲子，第二首效果比前一首强。写好曲子后就能从菜单中选择Play演奏，不需要再消耗任何东西。

| |
|---|
| 使用：Special 菜单 |
| 所需技能：Musical Notation、Performance |
| 所需天赋：Pitch Sense、Rhythmic Sense |
| 消耗物品：Composer's Pen |

| |
|---|
| Clarinet：在可遇敌区域演奏后立即开始战斗。战斗很艰难，但能得到60000EXP和钱。如果只具备其中一种天赋的话只会进行普通战斗。 |
| Guitar：回复HP（频率：①5/秒；②20/秒）。 |
| Harmonica：增加遇敌几率。 |
| Sax：回复MP（频率：①5/秒；②20/秒）。 |
| Shamisen：得到金钱（频率：①8/秒；②32/秒）。 |
| Trombone：回复HP与MP（频率：①5/秒；②20/秒）。 |
| Trumpet：减低遇敌几率。 |
| Violin：提升使用宝物创造时天赋的获得几率。 |

### ★侦察（Scout）

**作用**：该天赋可以提高或者降低遇敌几率。

| |
|---|
| 使用：Special 菜单中设定 |
| 所需技能：Danger Sense |
| 所需天赋：Sixth Sense |

### ★训练（Training）

**作用**：使用该能力需要选择“Train During battle”，这样就有机会在战斗中取得更多的经验值。

| |
|---|
| 使用：Special 菜单中设定 |
| 所需技能：Effort、Perseverance、Patience |
| 所需天赋：无 |

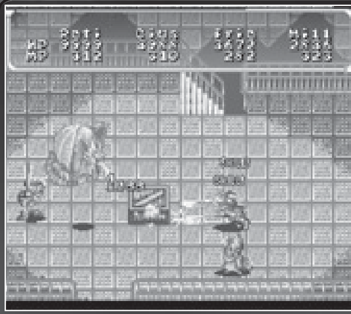
### ★锻造（Smithing）

**作用**：可通过不断使用Customize能力取得该能力。使用武器＋矿石的组合打造武器。总体来说，这是个复杂、失败率很高且不实用的能力。

| |
|---|
| 使用：Item Creation 菜单 |
| 所需技能：Forging、Mineralogy |
| 所需天赋：Originality |
| 消耗物品：Smith Hammer，各种武器和矿石。 |

# ABILITIES

## III 技能 SKILLS



技能需要花费SP值来提升等级（SP在角色升级时获得）。技能可以在城里买到，城里买卖的技能分为三级，每级包含三个技能可以习得。技能只需买一次就会出现在所有角色的技能栏里。每个技能上限是10级，各技能升级所需SP也各不相同。另外，技能也可以通过道具“书籍”提升至Ⅳ7，而书籍可以使用能力（Ability）自己制造，但并非所有技能都能写成书籍（战斗技能就不能写成书籍传授）。

战斗技能的等级关系到战场中该技能发动的几率，战斗技能为自动使用，无需任何设置；使用技能时角色头上会冒出“Skill！”字样。

此外，技能也关系到能力的使用，具体请参考能力说明部分。技能的作用效果游戏中已标明，不再赘述。

## IV 奥义 SECRET SKILLS

奥义通过奥义书取得，奥义书通过事件或剧情取得（奥义书也并非道具，取得之后会自动产生效果）。奥义不能升级，且为每个角色的独立技能。而且奥义并不是一下子就能全学会，要想学会新的奥义只有不断使用已有的必杀技，根据使用的必杀技不同会取得不同的奥义。以下括号中为习得奥义的基础必杀技。



### ★七星奥义（7-Star）

**取得方法：在塔特洛伊斗技场中战胜C等级的敌人取得。**

拉提克斯：七星雷鸣剑（Shock Sword）、七星闪光剑（Flash Whirl）、七星双破斩（Twin Slash）
修斯：七星雷鸣剑（Shock Sword）、七星红莲剑（Blaze Sword）、七星闪光剑（Flash Whirl）
阿席勒：七星雷鸣剑（Shock Sword）、七星双破斩（Twin Slash）
玛维尔：Southern Cross（Flare Orb）、Seventh Star（Hail Orb）、Galaxy（Thunder Orb）
泰尼克：七星乱舞（Sakura-Zhang）

### ★四圣兽奥义（Sacred Beast）

**取得方法：在樊城由国王授予。**

拉提克斯：朱雀翔击破（Rift Wave）、苍龙醒雷斩（Spirit Blast）
修斯：白虎招来（Spirit Blast）、玄武招来（Rift Wave）、苍龙招来（Flash Whirl）
阿席勒：苍龙醒雷斩（已习得）、朱雀翔击破（已习得）
伊丽亚：苍龙醒雷破（Chi Kung Kick）、玄武霸王拳（Chi Kung Kick）、白虎吼破弹（Hyper Knuckle）、朱雀翔击破（Chi Kung Fist）

**★皇龙奥义(Dragon Summon)**

**取得方法：第二次打倒Del Argasi后在谢尔瓦兰特(Sylvalant)城找阿席勒进行P.A。**

拉提克斯：黑龙天雷破（Dragon Howl）、绯龙天雷破（Phoenix Wave）、苍龙天雷破（Dragon Blast）

**★战神奥义(God of War)**

**取得方法：菲娅加入时从阿斯特拉尔(AStral)国王处取得。**

菲娅：Sylvan S（3 Way）、U.Terror（Galaxy God Breath）、Victory Terror（U.Terror）

**★八卦掌(Pa Kwa Zhang)**

**取得方法：帕特米斯宝物殿里取得。为道具形式，需要给伊丽亚或泰尼克使用。**

伊丽亚：樱花八卦掌（Turtle Kick）

泰尼克：樱花八卦掌（Tempest Staff）

**★里樱花(Reverse Sakura)**

**取得方法：谢尔瓦兰特(Sylvalant)城遗迹中宝箱。**

伊丽亚：里樱花炸光（Sakura-Zhang）

**★Cat-Fu!**

**取得方法：谢尔瓦兰特(Sylvalant)城遗迹中宝箱。**

猫女帕丽斯：Magical Dance（Prismic Dance）、J.P. Somersault（Jump Kick）、Dream Combo（Hiii-Ya!）

# V 攻略篇

### 克拉托斯村(Clatos)

拉提克斯（Ratix）、多恩（Dorn）、米莉（Milly）是村子里警卫队的成员。看似平静的某一天，村子突然遭到强盗的袭击，三人理所当然担负起保卫村子的责任。消灭强盗后的第二天去村子东北边见长老，得知寒冷村（Cool）蔓延着使人变成石头的传染病，于是米莉的父亲前去解救。两天之后三人收到米莉父亲的信，米莉看后急忙赶往寒冷村，两人也跟着追了出去。

### 寒冷村(Cool)

在村子北边的屋里找到米莉和她的父亲。当天夜里三人决定前往迈托斯山（Metox）寻找解药。

### 迈托斯山(Metox)



从寒冷村西北的出口出村来到迈托斯山。在山顶见到罗尼西斯（Ronixis）和伊丽亚（Iria），

被告知传染病事件的起因后，跟随他们一道进入飞船。

**战舰卡鲁纳斯**

安置好多恩后，随伊丽亚到处参观。来到最底层出口处后再返回医疗中心，在众人得到救治方法后战舰发出被袭击的警报。解决传送装置处的敌人后再去找船长，此时多恩病情恶化，他要求船长把自己送回家中，其余两人与伊丽亚陪同他回到地面。多恩石化后三人回到战舰。在战舰前往地球的途中遇到瑞索尼亚（Resonian）派来的使者，从他们口中得知事情原委，新的威胁出现了，而唯一的解决方法就是回到300年前……

## 300年前

**克拉托斯村**

来到村口伊丽亚打算换身打扮，可以选择“我帮你找找”、“不关我的事”。不管选哪项都必须去找衣服，不过选第一项能提升好感度。找衣服的三种方法如下：

①在道具屋购买，需要花10元钱（明显被邪恶的老板宰了）。不过这样得来的衣服正好合身，伊丽亚好感度增加。

②向门前晒有衣服的那家人要衣服。伊丽亚会觉得旧了些，虽然没发牢骚，不过好感度不会变化。

③偷衣服。伊丽亚发现衣服有点湿，接着追问衣服从哪里来的，这样会降低好感度。

**P.A**

伊丽亚换好衣服后在村口处会有P.A提示，按Y键触发即可。伊丽亚提出分头打听米莉和船长的消息。在村子中反复打听后，拉提克斯会和伊丽亚说起米莉以前用猫送信的趣事。事件完成后出村口同伊丽亚会合并前往火热村（Hot）。

**火热村**

刚进村会看到一名剑士与街边的商人争吵。两人在宝物商店打算接受委托，但没有武器是不能领到任务的，于是去村口的武器商人处买剑。发生事件后再回到宝物商店，之前的剑士修斯（Cius）会加入队伍一同前往帕特米斯（Portmis）城。第二天前往宝物商店取得通行证（Pass）即可出发，任务内容为带回帕特米斯城武器屋中的石像。

**▲村子里有个人要前往帕特米斯但不知道方向，告诉他往北方（第一项）即可。**

**▲村子里的道具店可买到技能：知识LV1、感知LV1、技术LV1。**

**P.A**

拿到通行证后回到火热村入口处可引发P.A。

**●伊丽亚在宝物商店里看上一对漂亮的耳环：**

①“我买来送你吧”——好感度增加。

②“这个适合你吗”——好感度不变。

③“这毫无疑问是地摊货色啊”——好感度下降。

**●伊丽亚刚从商店出来又对商店外的壁画发生了兴趣。**

修斯对壁画有点了解，可以请他讲讲。

**帕特米斯城**

去东北方的武器屋取石像，然后拿回火热村即可。完成任务后修斯打算离开，这时



可以选择邀请他加入或者就地分别，也可以向他打听迈托斯山宝物的事。

**▲如果修斯在队伍中，阿席勒(Ashlay)就不能加入了。**

**▲修斯在队伍中，再次进入迈托斯山就会在山上发现废弃矿坑的入口。不过里面敌人非常强，现在还是不去为妙。**

**▲港口的特瑞约会迟到了，你可以提醒一下，辛迪在等他。**

**▲帕特米斯商店中的技能：知识 LV2、感知 LV1&2、战斗 LV1。**

**P.A**

取得石像后即可进行 P.A。

**●修斯在酒馆喝酒，拉提克斯陪他没喝几杯就醉了，再回到酒馆发现修斯和一群强盗打起来了。可以选择帮助他或者旁观（这时修斯由玩家控制）。**

**威坎特海盗的洞窟**

**(Velcant Pirates's Cave)**

从帕特米斯城港口的水手本恩口中得知那里海盗肆虐，主角一行决定帮助他们解决海盗之乱。第一层中入口正对的门需要修得 Gale 技能（Dash），让主角用加速跑（按住 B 键移动）反复撞开。顺路进去除掉一个海盗小头目后得到打火石（装备它后按 A 键即可使用）。第一层西边用打火石引爆煤气可得到两个道具。到第二层用同样方法炸开道路继续前进，找到海盗头子打倒他后救到一个猫女。回港口后，猫女离开，在她摔倒的地方可得到笛子（Ocarina）。之后与水手本恩对话就能前往奥塔里穆（Otanim）。

**▲消灭海盗后和蓝眼少年对话可得到 St.Elmo。**

**▲使用打火石的时候注意不要离煤气太近，否则会受到伤害。**

**奥塔里穆城**

整顿一下队伍就可以出城往南进发了。

**▲同路过的水手谈话，如果有修斯在就会多出一个小事件。**

**▲城里有个自称是画家的人提供肖像画服务，每张 5 元。**

**▲村子里 Mary 那里能买到她们制作的漫画书 Stalkers Comic。**

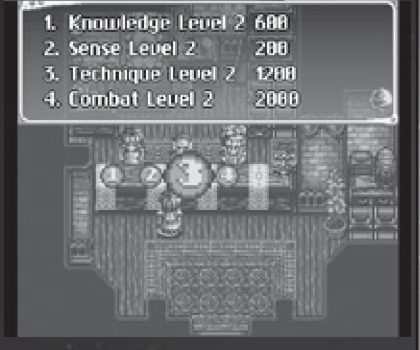
**▲商店的技能：知识 LV1&2、技术 LV2、战斗 LV1。**

**P.A**

**●在城里休息，会出现米莉思恋拉提克斯的情节，船长在米莉说服下决定学习魔法。**

**塔特洛伊城(Tataroy)**

**▲从这里前往阿斯特拉尔城(AStral)有两个选择：从西边出口步行前往（要穿过阿斯特拉尔洞窟）、直接乘船去（给港口的水手 80 元即可）。**




**▲修斯不是同伴的情况下可以让阿席勒加入。**

**▲旅馆前的 NPC 那里花 600 元可以玩小游戏，根据选择不同可以取得不同的道具。**

**▲可买到的技能：知识 LV2、感知 LV2、技术 LV2、战斗 LV2。**

P.A

●修斯在队伍中的情况下，进斗技场的看台可以找到他和伊丽亚在观看比赛，结果他出于对场中战斗的不满，决定自己下场打。

**阿斯特拉尔城**

根据同伴的不同会有三种情况：

①修斯：去旅馆休息后城里发生事件，菲娅(Fear)加入队伍并追击暗杀者进入阿斯特尔洞窟。

②阿席勒：夜里发生刺客暗杀沃伦(Warren)事件，众人追踪刺客进入阿斯特尔洞库。

③只有拉提克斯和伊丽亚：晚上事件发生后，第二天去阿斯特拉尔监狱，帮助菲娅越狱后她会成为同伴。

**▲可买到的技能：技术IV2、战斗LV1/2/3。**

**阿斯特拉尔洞窟**

根据同伴的不同会有三种情况：

①修斯：菲娅会加入一同追踪刺客。

②阿席勒：拉提克斯、伊丽亚和阿席勒三人打倒怪物后返回城里，第二天会收到礼品。

③只有拉提克斯和伊丽亚：之前菲娅加入后一行人到塔特洛伊城，刺客却不见了踪影，菲娅以后都不能回阿斯特拉尔了。

**▲打倒怪物后菲娅会离队并建议众人去帕捷神庙(Parj)，可以选择去或者不去。**

**帕捷神庙**

乘船回塔特洛伊，出城后向西，在岔路口往北前进就能找到神庙。不要从神庙正门走，从神庙东边山坡的梯子上去，会遇到捷西亚(Joshua)，他会加入队伍一同进入神庙。注意开启神庙里某些墙壁上的机关，在最底层一堆红色史莱母围着一个蓝色史莱母，靠近蓝色那个就能到达神庙中心。战胜最里面



的怪物后见到三个精灵，然后被传送到神庙外。这时捷西亚准备离去，可以选择是否留住他。

**▲如果在菲娅建议众人去帕捷神庙时没有答应是不能进入神庙的。**

**特普城(Tropp)**

按原路回到岔路口，向西进发来到特普，接着乘船前往帕特米斯。

**▲技能：知识LV1/2/3、战斗LV2。**

**战舰坠毁地点**

出帕特米斯城并穿过迈托斯山再经过火热村，在克拉托斯村前发现坠毁的战舰。完成调查后原路返回特普城。

**艾克达特城(Ecdart)**

回到特普城乘船前往艾克达特城。根据同伴不同会出现两种情况：

①修斯：与米莉会合。

②阿席勒：需要剧情推进到谢尔瓦兰特(Sylvalant)才能和米莉会合。

**▲捷西亚是同伴时可以前往福斯塔的森林(Foster，出城的岔路口往左)消灭怪物：从福斯塔的森林往上，消灭地图上可见的怪物即可，完成后回报福斯塔取得罗尼西斯的强力装备精灵弓(ElvenBow，Atk400，Acy20)。**

**▲能力：感知LV1/2/3、技术LV2。**

伊欧尼斯城（Ionis）

进城与罗尼西斯与玛维尔（Marvel）会合，然后前往樊城（Van）。

**▲技能：感知 LV1/2/3、技术 LV2。**

**樊城**

为了验证众人的实力，会见国王前会被带往试练洞窟。见到国王后会被授予四星兽奥义，接下来需要会见其他三国的国王。

**▲技能：技术 LV1/2/3、战斗 LV2。**

**P.A**

**●修斯：他打算在城里买些东西，于是问你借 1000 元。如果借他的话他会买回一些道具。**

**●阿席勒：他询问拉提克斯关于用剑的事情，回答会影响到友情值。**

**试炼洞窟**

进入洞中不久来到一块石板前，上面写着“○×○○○××From the place where the sun rises”。先开启第一个房间的开关来到有六个房间分左右排列的地方，解决方法：先从左边开始，按下左数第三个开关；右边三个房间按下从右数过来第一和第三个房间的开关。注意进入下一个房间后会遇到拥有石化及全体攻击的怪物，战胜后通过考验。

**谢尔瓦兰特城**

出樊城往北行，穿过洞窟途经达尔斯村（Dulce）来到谢尔瓦兰特城。



**▲中央民宅门外树下躲着一个商人，能买到超强饰品圣诞鞋（450 万）、Tri 徽章（800 万）。**

**▲技能：知识 LV3、感知 LV3、技术 LV3。**

**P.A**

**●与米莉在艾克达特城相会时，可以看到米莉在城里买东西，出城后米莉会送给拉提克斯作礼物（拉提克斯专用）。**

**●捷西亚在王宫里询问父亲的徒弟绯红之盾的情报。**

**●阿席勒在的情况下，第二次前往魔界前，拉提克斯在王宫内找到他能被授予皇龙奥义。**

**谢尔瓦兰特城遗迹**

出城后向东行可到吊桥，右方一个比较隐蔽的地方可通向遗迹，如果有钥匙就可以进入，不过里面敌人很强。捷西亚在队伍中的话能通过一处通路来到隐藏的大厅，并发现他妹妹艾丽斯被冰封在这里。之后发生事件，艾丽斯和玛维尔一起消失了。

**▲注意：不来这里并不影响剧情，相反还会失去同伴。**

**奥塔里穆城**

到谢尔瓦兰特城港口乘船前往奥塔里穆城，南下到达塔特洛伊。

**P.A**

**●进城就发现捷西亚被城里的少女们围观，选第二项可以增加友好度。**

**●发现玛维尔在城里被业余画家缠住了。**

**●港口右上角巷子里米莉和修斯在谈论自己是木头脑袋。**

**●港口里碰到伊丽亚，她突然跟拉提克斯说要多照顾米莉。**

**塔特洛伊城**

出城南下到达塔特洛伊城。在斗技场战斗时一个叫泰尼克的家伙（Tinek）乱入挑战，战胜后他会要求成为同伴。

**P.A**

**●在斗技场看台捷西亚问到格斗的理由，选第一项玛维尔会上前搭话。**

**阿斯特拉尔城**

在塔特洛伊港口乘船来到阿斯特拉尔城。在城堡前菲娅带领众人会见国王，此时让菲娅加入队伍，可得到武神奥义。

**帕特米斯城**

从阿斯特拉尔乘船回塔特洛伊，然后从奥塔里穆乘船前往帕特米斯城。先要消灭宝物殿的怪物再与国王会面。注意从宝物殿里拿的宝物出来后是要交还给国王的。

**P.A**

**●如果之前猫女成为同伴的话，她会要求再进宝物殿，里面可以取得乘坐坐骑的道具，以后只要使用道具就可以骑上坐骑。**

**●米莉亚夸玛维尔非常漂亮。**

**●之前如果送了耳环给伊莉亚，罗尼斯会吃醋并说送耳环的人一定喜欢她。**

**●如果之前帮助菲娅越狱，会在酒馆里遇到修斯，她告诉修斯父亲被怪物杀害的消息。**

**●阿席勒与菲娅在队伍时，菲娅会询问他流浪的理由。**

**克拉托斯村**

再来这里可以让猫女帕丽斯（Perisie）加入。发动 P.A，在村中发现她后先给她取名字，然后装备之前在港口她掉落的笛子接近她按 A 键就行了。

**火热村**

**P.A**

**●米莉在时在宝物商店可以送耳环给她。**

**●如果之前帮助菲娅越狱，且在帕特米斯发生了相关的 P.A，就会接着发生父亲死亡的相关事件。**

**樊城**

由帕特米斯港口乘船到艾克达特城，然后前往樊城见国王。国王让众人立即前往帕捷神庙。

**帕捷神庙**

按艾达特 - 奥塔里穆 - 塔特洛伊出城向西回到神庙。还是按山坡原路进入，回到上次遇到精灵的地方。接着精灵会将队伍传送到高度发达的神庙内部。分别取得红色和蓝色的钥匙卡后来到一扇无法打开的门前，调查门右边，按顺序选择 4、3、1、1（URTH）。剧情发生后取得真实之眼。

**樊城**

回到王宫，剧情叙述完后从谢尔瓦兰特乘船前往魔界入口。

**魔界**

一开始就会遇到绯红之盾的影子，打败他后赶回阿斯特拉尔城。在那里打败真正的绯红之盾，然后回到魔界。之前可以去伊欧尼斯做一些需要的物品。

**时空研究所**

回魔界前进一段路后到达时空研究所。这里需要仔细观察才能发现正确的道路。最终来到众魔之王 Asmodeus 面前，它有 28000HP 和多种形态。打倒它后终于得到血清。

## 三百年后

胜利返回樊城见过国王后，回到了三百年后。在克拉托斯村治疗好村人，一行人随船长返回战舰，开始新的任务。

**雷文斯塔(Revorse)**

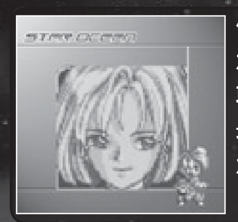
剧情交代后向最后的战场进发。最后一道门的机关需要由左上的开关逆时针顺序打开。最终战 Boss 有两种形态，需要耐心打，其 HP 为 32000。战胜后便可迎来最终结局。而完美结局则需要以下同伴：修斯 / 阿席勒、捷西亚、玛维尔、猫女帕丽斯。

## VI 七星遗迹

通关之后保存游戏，再读取这个记录，让队伍成员习得一个新的能力：预言（Oracle），使用这个技能会来到隐藏房间，详细见能力说明部分。从左边出口出来到达塔特洛伊，到斗技场的平台上，便可进入七星遗迹了。迷宫一共 30 层，打倒最后的 Boss 可获得遗迹的宝物。

## VII 同伴

游戏最多可以有 8 名同伴，有以下同伴时方可获得完美结局：修斯 / 阿席勒、捷席亚、玛维尔和猫女帕丽斯。



**伊丽亚(Iria Silvestoli)**

**加入方法**：回到古代时强制加入。

**职业**：战士（格斗）

**最喜爱的食物**：Tamanohikari

**加入状态**：LV7/45SP



**修斯(Cius Warren)**

**加入方法**：火热村时暂时加入，之后他提出要走时可以挽留他。

**职业**：剑士（双手剑）

**最喜爱的食物**：Kokuryuu

加入状态：LV7/40SP




**阿席勒(Ashlay Barnbelt)**

**加入方法**：修斯不能在队伍中。塔特洛伊城南边与他对话，然后战斗，再到城东边的港口去。

**职业**：剑士

**最喜爱的食物**：Jell-O

**加入状态**：IV15/80SP/习得七星奥义

**菲娅(Fear Mell)**

**加入方法**：

◆Astral 城事件发生时如果修斯在队伍中菲娅会暂时加入，如果阿席勒在队则暂时不会加入。

◆之后在 Astral 城会见国王取得 Astral Emblem 后即可请菲娅加入。

◆如果修斯和阿席勒都不在队伍中，暗杀事件发生后第二天去地牢选择 2-1-1 即可。

◆在没有修斯 / 阿席勒的情况下，带菲娅去帕杰神庙时需要决定是否留住捷西亚和菲娅，或者同时失去她们。




**职业**：剑士（弯刀）

**最喜爱的食物**：Baked Turban Shell

**加入状态**：IV15/16（修斯在队时）/70SP

**玛维尔(Marvel Frozen)**

**加入方法：**

◆阿席勒或捷西亚在队时强制加入。

◆如果只有修斯或者菲娅在队将不会加入。

◆以上同伴都没有时，有伊丽亚、米莉、罗尼西斯在队时在喝酒的时候选择加入。

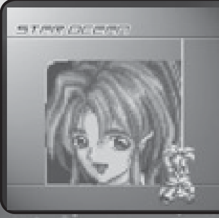
◆如果带上玛维尔和捷西亚去谢尔瓦兰特遗迹，找到捷西亚妹妹时将失去她。

**职业：**巫女

**最喜爱的食物：**Wine

**加入状态：**IV20/70SP



**米莉(Milly Kiliet)**

**加入方法：**拉提克斯的恋人，强制加入。详见攻略。

**职业：**白魔法师

**最喜爱的食物：**Fruit Parfait

**加入状态：**IV1/0SP



**罗尼西斯(Ronixis J. Kenny)**

**加入方法：**伊欧尼斯城加入。

**职业：**法师

**最喜爱的食物：**Boiled Matsutake

**加入状态：**IV20/70SP



**捷西亚(Joshua Jerand)**

**加入方法：**详见攻略。

**职业：**法师

**最喜爱的食物：**Escargot

**加入状态：**IV15/50SP



**猫女帕丽斯(Perisie)**

**加入方法：**在海盗洞窟救出她后，回到港口发生小事件时记得在港口处取得她掉落的笛子（Ocarina）。米莉加入队伍后到克拉托斯村启动A.P，先与她对话并给她取名，然后装备上笛子，靠近她按A键。

**职业：**猫战士

**最喜爱的食物：**Great Tuna

**加入状态：**IV5/50SP




**泰尼克(Tinek Arukena)**

**加入方法：**在塔特洛伊接见国王事件发生后，拉提克斯在斗技场进入C级挑战时他会乱入，打倒后，在成员没有满员的条件下选择加入。

**职业：**战士（武术）

**最喜爱的食物：**Rice Ball

**加入状态：**IV20/0SP



# 使用NDS通过无线网卡和烧录卡运行DEMO程序



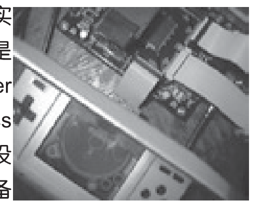
文 太上老君

**编者按：本文在编写完毕之后发现GBALink的同仁也发表了非常精辟的Link卡带实践文章，因此略作修改并借鉴了部分图文，如果读者想了解GBA烧录卡GBALink的实际操作过程，可以访问官方网站www.gbalink.net**

## 前言

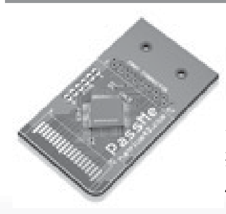


NDS具备无线联网功能，但实际上使用者仅仅能够上传和下载经过任天堂官方认证的软件和游戏，因为通过无线传输上传和下载都必须通过任天堂的1024位RSA官方认证代码。使用者本身是不可能生成自己的认证代码的，因为我们不可能知道自己的个人密匙。不过，我们可以通过修改NDS的硬件设备起到跳过官方认证过程的目的，这意味着你可以通过一个烧录卡之类的设备上传或下载一些非官方的启动代码而无须经过官方认证代码的校验过程。本文接着将要介绍的，就是这种方法的简单原理和实行步骤。



最早能够实现这种过程的，是名叫作DarkFader开发出来的Pass Through的硬件设备，通过这个设备和NDS的连接，便能够实现将一些非官方化的GBA小程序小游戏上传到游戏主机中。当时这个设备十分庞大，还需要连接电脑和NDS，使用起来十分不方便。直到一名叫作Natrium42的开发者根据Pass Through的原理做成了一个体积小方便携带操作的芯片，也就是我们现在看到的PassMe，NDS的第三方开发环境才真正变得成熟和易于操作，这时候的NDS用各种小程序和软件才开始逐渐增多。

## 原理



目前，最为流行的要数FireFly发明的WiFiMe软件，大家都知道NDS是支持无线通信的，不过任天堂为了防止盗版技术侵害到自己的权益，所使用的WiFi通讯协议经过了自己的加密，这样便令很多喜欢自己研究NDS无线技术的人望而却步。不过FireFly的WiFiMe却通过一块无线网卡实现了NDS数据与电脑之间的传输，NDS之间增加了一块无线网卡，这样原先因为两台NDS之间需要认证才能连接的过程被跳过了，使用者便可以很轻松的将一些小程序传到NDS上面运行。

这个过程的原理其实很简单，通过无线网卡虚拟与NDS连接的终端，然后从电脑上将可以引导NDS无线启动的数据通过无线网卡传输进游戏主机，最后便能够在NDS端通过修改过的、无须经过验证的启动代码

来接收电脑中的非官方游戏或者小软件程序到 NDS 上运行。下面便给大家讲解一下整个引导过程的具体步骤。

## 准备工作

首先必须准备好几样东西：

1 硬件设备：

NDS 游戏主机一台

GBA 烧录卡设备一套

带有 RT2500/2560 芯片组的无线网卡的 PC 一部

**注：目前只有 RT2500/2560 芯片类型的无线网卡才支持 WiFiMe 的驱动，无论 PCI 还是 PCMCIA 接口，只要你的无线网卡兼容 802.11G 规格、支持 WiFiMe 的驱动就行了。**

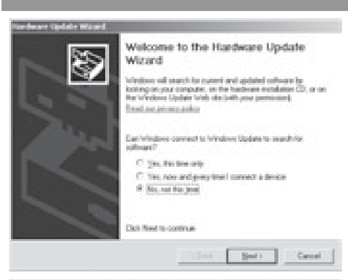
2 软件设备：

Windows2000 或者 WindowsXP 操作系统

修改过的专用网卡驱动

WiFiMe 的启动数据传输软件

## 安装网卡




将网卡插到 PC 上，会提示安装驱动，这时候不要选择在线更新驱动。而是要手动将修改过的驱动解压出来并强制安装解压目录的驱动程序。安装完成后，我们会在 Windows 的硬件设备管理器列表窗口看到一个 Nintendo DS - 802.11 的设备，下面便是你的无线网卡在安装了驱动之后变成了 NDS 专用传输设备的图标。



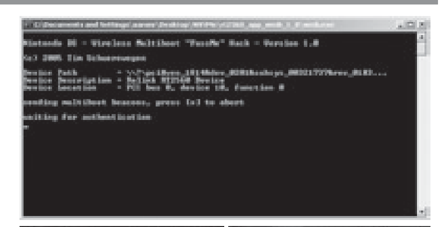


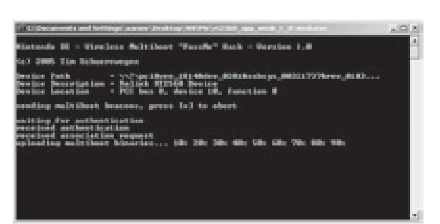

## 烧录游戏

从网上下载供 NDS 使用的 GBA Demo 程序，烧录到你的烧录卡中，具体的过程略过。

## 传输数据

解压 WiFiMe 的启动数据传输软件，运行解压后目录中的 wmb.exe 主程序，会出现如下的运行窗口，这时候打开 NDS 主机的电源。便能够发现软件已经开始通过无线网卡向 NDS 主机发送信号了，通过健康安全启动画面之后，我们就能看到 NDS 查找到附近有游戏可以下载，这个游戏的名称就是 Wireless Multiboot "PassMe"。点击了确定下载之后，软件的状态窗口会显示下载的进度，当下载完成之后就可以用 NDS 玩了。









NINTENDO DS

## 常见问题

简单的操作过程就这样介绍完了，下面还有几点需要注意的问题：

**Q：我的网卡在安装了修改过的驱动之后还能作为普通的无线网卡使用吗？**

A：可以的，但你必须将修改过的驱动完全删除并装回普通网卡驱动才能正常工作。

**Q：我怎么才能知道我的网卡是否支持 WiFiMe？**

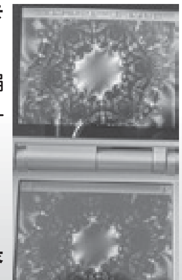
A：查看网卡上的芯片组编号，或者在网上查询，这里有一个 802.11G 格式的网卡列表：http://ralink.rapla.net/

**Q：怎么知道我的 GBA 烧录卡是否支持 WiFiMe？**

A：只要你的烧录卡能够烧录 PassMe 软件并运行起来，便说明能够支持 WiFiMe。

**Q：目前这种方法支持 NDS 商业游戏的传输吗？**

A：不支持，但今后可能会出现商业游戏经过修改通过 WiFiMe 传输的可能性，虽然目前来看可能性微乎其微。

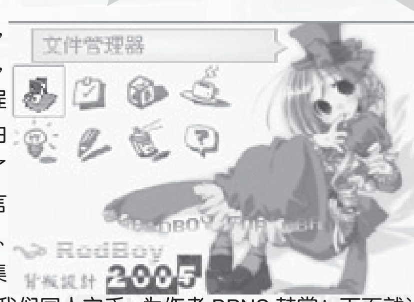






文 土豆

# 在GBA上玩Basic
Redboy Basic For Gba
# REDBOY软件教程




使用过文曲星电子词典的朋友们都知道，CC800、PC1000 等型号内置的 GVBasic 功能，可以模拟运行 Basic 环境，编写和执行 Basic 程序。现在 GBA 上也出现了类似的软件，它就是由 BPNS 制作的 RedBoy。GBA 的玩家这回有福了呵呵 :)。RedBoy 不仅仅是 GBA 上的 Basic 语言解释器这么简单，还实现了电子词典、电子图书、图片浏览以及计算器、万年历等功能，是一个集大成的软件。值得一提的是，这么棒的软件出自我们国人之手，为作者 BPNS 鼓掌！下面就让土豆为各位看官详细介绍一下这款软件的用法。

RedBoy 目前的最新版本是 2005 年 5 月 1 日推出的 V2.27，大家可以从 BPNS 的个人主页 **http://202.113.13.169/site/redboy/gba/index.htm** 下载到。RedBoy 的运行分成两部分，主程序是在电脑上运行的，由主程序生成的 ROM 则是在 GBA 上运行。

## 01 PC端的运行

### 1、制作Basic程序文件

RBasic 是 RedBoy 内置的 Basic 语言解释器，兼容支持大部分的 Basic 语句。除了像 CLS、SAVE、IF THEN 等这些常用命令，RBasic 还支持 DRAW、PLAY 等复杂命令，能够实现在 GBA 上绘图、作曲等功能。

因为 GBA 上按键稀少，所以 RedBoy 并不支持直接用 GBA 主机编程。用户需要在电脑上编写好程序，然后转换到 GBA 上运行。RBasic 程序的编写方法和普通的 Basic 一致，相信熟悉 Basic 的朋友能够很快上手啦！用 Windows 记事本编写好代码后，取名为 basic.txt，拷贝到软件目录下 basic 子目录中。运行 basic.exe，会生成名为 basic.bas 的新文件，这就是 RedBoy 可以识别的 Basic 程序文件。

需要说明一点的是，目前 RedBoy 内嵌的 RBasic 已经升级到了 2.0 版本，和以前 1.0 版的程序并不兼容。所以软件内自带的 Basic 程序无法运行，大家可以从 BPNS 的主页下载最新的 Basic 程序。

### 2、制作电子书

RedBoy 内置了电子书阅览器，支持 EBK 格式的电子书文件，作者提供了在电

脑上制作电子书的程序。首先在软件目录的ebooks子目录下新建一个目录比如cbook。将所有要制作成电子书的文件都放入到cbook目录中，然后运行ebook.exe，会生成cbook.ebk文件，这是RedBoy专用的电子书文件。

## 3、制作GBA ROM

一切准备就绪后，我们就可以开始制作GBA ROM。首先将需要加入ROM的文件如图片、程序、电子书等拷贝到files目录下面的相应子目录下。用户也可以在files下面建立另外的目录。运行filesys.exe，程序会生成文件系统。再运行make.exe，程序会生成新的Rbasic.gba文件。

# 02 GBA端的运行

将Rbasic.gba拷贝到烧录卡（汗，不要说你没有烧录卡哦～）中，可以直接在GBA上运行。RedBoy目前已经升级到了2005新版界面（那位卡通MM好可爱啊～），分为：文件管理器、RBasic编程、英语学习、游戏娱乐、数值计算、文本编辑、备忘录以及帮助说明共八大项功能。每个大功能项下还有小功能项，作者尚未完成最后开发，所以有些小功能项不能进入。说说按钮的使用方法，按GBA的A钮是进入，B钮则是返回，十字方向钮操纵光标。

## 1、运行Basic程序

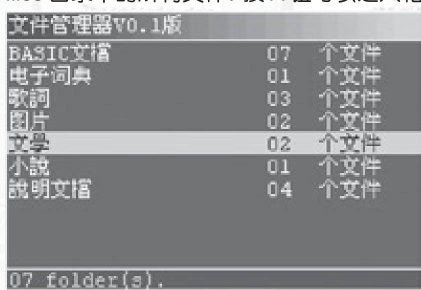
进入RBasic编程功能，会看到命令提示符。用L钮或R钮选择不同的命令，再点击

```
RBASIC FOR GBA V2.0
POWERD BY BPNS, 2005
ALL RIGHTS RESERVED
:LIST
OK.
:NEW
OK.
:FILES
OK.
:RUN
OK.
:CLS
```

A钮运行。如果要运行一个Basic程序，需要先用LOAD命令载入程序，此时会出现文件管理器界面，选择要运行的Basic文件后，按A钮，屏幕提示OK，装载成功。再运行RUN命令，则程序开始运行。LIST命令可以查看程序源码，CLS则是清屏，EXIT退出回到主界面。

## 2、看电子书、图片浏览

文件管理器中的代码查看功能，可以实现阅读电子书、图片浏览等功能。进入后，会发现这是一个类似Windos资源管理器的程序，在里面可以查看我们在电脑中拷贝到files目录中的所有文件。按A钮可以进入相




```
枫叶
枫叶

作者：舒婷

从某一片山坡某一处林边
由某一只柔软的手
所拾起的
这一颗叶形的心
也许并无多深的寄意
只有霜打过的痕迹
```

应的目录，点击相应的文件，程序会自动调用相应的程序打开。比如选择 EBK 电子书，则程序会调用电子书阅读器。选择 JPG 或 BMP 图片，则程序会调用图片浏览器。同样选择 BAS 编程文件，程序会提示是运行程序还是查看代码，非常方便。

RedBoy 支持自定义字库。事先需要将相应的中文字体文件拷贝到 files 目录里面。然后在文件管理器中打开任意一本电子书。在电子书文件列表中，按 L 钮会出现字体选择功能，选择好字体后按 R 钮可以切换默认和自定义显示模式。

RedBoy 的电子书阅读器还有电子书签的功能。每次读完电子书后，程序会自动将当前的位置保存下来。当下次打开同样一个电子书文件，系统会自动进入上次浏览的位置。不过可以记忆的电子书签是有数量限制的，最多能保存 10 个电子书签。

## 3、查字典

在最新的 RedBoy 中已经内置了一部词汇量高达 10 万的英汉词典。这下可以拿着 GBA 光明正大的学习了，哈哈～。在使用词典功能以前，用户需要将 DIC 词库文件拷贝到 files 目录里面。在英语学习功能项里面，选择词库设置，设置好词库后，就可以进入英汉词典功能了。

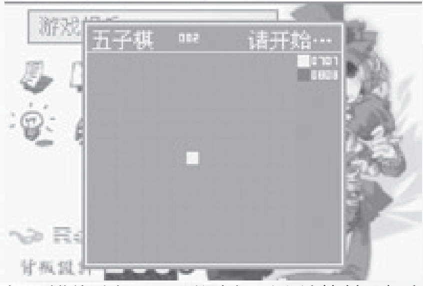
因为 GBA 的按键很少，所以作者采用了分区组合按键的方式输入字母。键盘区被分为六块，按 GBA 的方向钮上、下、左、右以及 L 钮和 R 钮分别选择不同的键区。选择好键区以后，再按方向钮的上、下、左、右以及 L 钮选择具体的字母。比如要输入 T 这个字母，则先按方向钮的左，再按 L 钮。输入完毕后，连续按两次 R 钮可以切换到选词状态，选择不同的单词再按 A 钮会出现详细解释。同时按住 L 钮和 R 钮可以退出电子词典。




tablecloth
tablecloth
['teibəlkloθ]
n.桌布，台布

## 4、其它功能

RedBoy 提供了四个迷你游戏，分别是俄罗斯方块、五子棋、推箱子和扑克，日常休闲

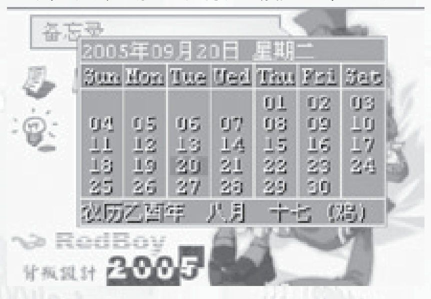



很不错的选择 ^_^。游戏规则比较简单，为防止各位拿西红柿砸俺，在此不再罗嗦。



RedBoy 还提供了科学计算器的功能，能进行 SIN、COS、LOG 等多种运算。按 A 钮输入相应的数字或者函数，按 B 钮删除，按 L 钮或者 R 钮前移或后移光标。

万年历是一个比较实用的功能，除了能显示阳历外还能显示阴历，很适合中国人。




未来 RedBoy 将开发积分计算、文本编辑器、通讯录、汉语词典等多种功能。作者现在已经做了汉语输入的模块，能实现在 GBA 上输入汉字。

汉语词典
请输入词语：蔡峡
这只是一个汉字输入测试程序。
如果您有好的方案或者建议，请给我留言．
汉语词典正在制作中，
如果您有词库，请与我联系．
di
#aenu查询 R+L:退出 SELECT:帮助

**作为为数不多的国产 GBA 软件，RedBoy 可以说已经是精品中的精品，比起很多国外软件也毫不逊色。目前作者仍在孜孜不倦的开发新版本，让我们祝愿 RedBoy 能一路走好。加油啊，BPNS！**

# 我爱Basic

Redboy Basic For Gba

# 访GBA软件RedBoy作者

# BPNS

文 土豆

**RedBoy 自推出以来受到了众多 GBA 玩友的追捧，特别是其内置的 RBasic 独辟蹊径，让 GBA 具备了初级编程功能。而制作 RedBoy 的幕后高手 BPNS 更是引起了大家的好奇，今天我们就有幸请到了 BPNS，挖掘 RedBoy 背后的故事。**

**土豆：首先非常感谢您能接收我们的采访。**

BPNS：呵呵，其实是我要感谢你们对 RedBoy 的关注。我先来介绍一下我自己，我是 BPNS，男性，今年 21 岁，天津大学计算系学生，念大学三年级。

**土豆：怎么想到在 GBA 上开发软件的？**

BPNS：我是偶尔在网上看到一篇 GBA 开发的文章才开始在 GBA 上写程序的，那是去年十一国庆节的时候。当时发现 GBA 上编程比较简单，所以就决定在上面写些东西。

**土豆：GBA 编程平台现在有很多，您用的是什么平台？**

BPNS：我用的是 CsAgbLib，这是一个






RedBoy受到了众多GBA玩友的追捧

可视化的工具，和VC差不多，非常好用。之前试过其它的一些工具，像GS、DevKitAdv等等，但因为都没有可视化的IDE环境，所以后来没有再去使用。

**土豆：RedBoy的功能非常强大，特别是其中的RBasic，当初怎么想到去开发这样一款软件？**

BPNS：开始的时候并没有想到要去做这个软件。我做的第一个GBA程序是“俄罗斯方块”游戏。后来在空闲的时候，又做了几个其它的小程序，它们开始都是相互独立的，只是后来我将它们合并到了一起，组成了RedBoy。GBA上的软件很多，有的非常专业，甚至出现在GBA上的操作系统。我的想法是做一款实用性比较高的软件。

RBasic是RedBoy的精髓所在

**土豆：可以说RBasic是RedBoy的精髓所在吧？**

BPNS：对，RedBoy的主体部分是RBasic高级语言解释执行器。其它的功能大多是辅助性的。像文件管理系统和文本显示，都是为了使用RBasic而写的。因为我做这个软件的初衷就是如此。后来发现为RBasic编写的代码，可以用来做一些其它的事情，比如计算器什么的，于是又做了一些这样的附加功能，另外我还想使自己做的这个软件有更多的实用价值，所以增加了像电子词典这样的工具。




BPNS的首款GBA程序就是这个俄罗斯方块游戏

**土豆：RBasic的创意非常好，初衷是什么？**

BPNS：我曾经是一位Basic语言爱好者。小时候在小霸王学习机上学会了Basic编程，后来又在文曲星电子词典上做过一些Basic程序，所以对Basic有着非常高的兴趣。在做软件实习的时候就决定尝试做这么一个东西。

**土豆：您做RBasic终极目标，应该是让很多人共同编写运行于GBA上的Basic程序？**

BPNS：有这样的想法。我相信会有很多人和我一样会喜欢上Basic语言。而且GBA的普及也够广。特别是对那些没有计算机基础的玩家来说，Basic语言可以满足他们好动的心理，使得GBA不仅可用来玩，而且可以

按照自己的意志要控制这台机器。

**土豆：可以控制GBA，从被动的玩，变成主动的编程，真的是很有意思。但目前看来响应的人不是很多？我看到您的网站上，上传RBasic程序的网友非常少。**

BPNS：毕竟GBA用武之处还是玩游戏。另外用RBasic语言写程序也不是很方便，而且Basic语言的应用范围有限，所以会有这样的局面。用RedBoy的人并不很多，这些人之中写Basic语言的人就更少了。我希望有更多的人能认识RedBoy，体验RedBoy。



老版本的RedBoy运行界面



电子词典的词库含有10万词汇

**土豆：谈谈RedBoy编写过程中遇到的问题吧，对我们的读者或许会有用处。**

BPNS：在写这个软件的时候，确实遇到过很多困难。特别是刚开始的时候，问题就更多了。开始选编译器走了很多弯路，这里下了一个试试不行，那里又下一个也不会，浪费了很多时间。后来编程的时候也有不少的困惑，我写第一个程序的过程可谓历尽挫折，想在屏幕上画一个矩形老是不成功，后来看了很多别人写的示例，请教了许多网友才算解决。所以我要对那些GBA编程新手要说的是在你有困惑的时候，一定要记得和大家讨论。

**土豆：从1月份开始，您推出了新版本的RedBoy，不仅变更了界面，还增加了很多新功能。3月15号，更是推出了最新的2.0版本。4月份的时候又做了多次更新，比较重要的是加入了对Jpeg图片的支持和书签功能。能否介绍一下？**

BPNS：其实只是虚设了一些没还有完成的功能，等自己有时间再慢慢去完成。首先说说RedBoy 2.0版本，功能上其实没有多少改进，修改了RBasic的代码，提高了运行的稳定性和运行的速度，提高了50%左右的性能。然后增加了音乐演奏（PLAY）功能，同时系统中还支持了wav格式的音乐播放功能。另外，取消了行号设置这一设定，所以与GVbasic相差更远了。我还新增加了一个词汇量高达10万的英汉词典词库，容量足足有4MB（编著：电脑容量，相当于GBA卡带32Mb）大小，希望对大家学英文有帮助。

在4月份，我针对于2.0版又做了一些改进。电子书升级到了2.O版本，引入了压缩技术，增加了书签功能，最近还增加了自定义



RedBoy预留了很多功能等待开发

字体的功能。我还加入了对 JPEG 图片格式的支持，以前只支持 BMP 实在是不方便。另外，我最近做了一个小游戏——推箱子，我把它也加进去了。最新版本则是 5 月 1 日刚刚推出的。

**土豆：RedBoy 的 1.0 版我有用过，从 1.0 版到 2.0 版，我最大的感觉程序界面变漂亮了。为什么一下子运行速度能提高那么多呢？**

BPNS：因为自己写了一个 PC 端的处理工具，在 PC 上对代码进行了一些变量和命令的识别处理。这个工具可以提高 RBasic 程序在 GBA 上的运行效率。只不过这样一来 RedBoy V1.0 中所有的程序都不能在 V2.0 中跑了。

**土豆：还有没有更加长远的计划呢？比如编写 GBA 游戏？**

BPNS：我未来的重点仍将是 RedBoy，计划是尽快完成那些没有完善的功能，然后是继续增强 BASIC 的功能。另外还有自己用 RBasic 写一些程序。主要是在 RBasic 中添加一些诸如音乐和动画之类的元素。不过这些东西的实现可能还要经历一个漫长的历程，我水平有限。老实说，在 GBA 游戏开发上，我并没有太多的兴趣，因为水平有限，自己又没有美工基础。

REDBOY FOR GBA

其它语句
如:PLAY "O3cdefgab"
简谱串格式:
o+num 表示音调的高低,如o2
音调一旦设定,将影响到后面所有的音符,直至有新的音调设定为止。
num:0-5
音符+num 表示演奏num/4个节拍的音符.
音符:c(1),d(2),e(3),f(4),g(5),a(6),b(7)

RBasic 支持音乐播放、图形绘制等命令

**土豆：有过将 RedBoy 商业化的想法吗？RedBoy 还是具有一定的商业化潜质的。**

BPNS：没有 ...... 可能也不会了。现在软件商业化很难，确实是这样。电脑软件很难，更别说是 GBA 的软件，大家更喜欢免费的东东。因为兴趣，我会继续我的 RedBoy 行程，将这个软件做下去。

**土豆：最后非常感谢接受我们的采访，对读者朋友说几句话吧？**

BPNS：祝大家玩好、学好、工作好。还有是希望有更多的人会喜欢这个软件，关注 RedBoy 的成长。我的个人主页 http://202.113.13.169/site/redboy/gb 也欢迎大家常来看看。

REDBOY FOR GBA

BPNS 最喜欢的 GBA 编程平台 CsAgbLib

文 EZ yykof

# 随身的游戏库 N·GAGE/QD 上模拟器介绍

N-Gage/QD

（引言）

虽然 N-Gage 在 NOKIA 的殷切期待下发售了，而 NOKIA 也想凭借自身品牌和全球的手机占有量来分掌机这块的一杯羹，但由于加盟的游戏制作厂商匮乏，游戏数量一直少的可怜，虽然 N-Gage 专有游戏市场不景气，但由于 Symbian 平台的开放性以及 N-Gage 的强大手机性能，在这上面开发的模拟器倒生机勃勃，各个机种的模拟游戏算上也有好几千款了，再加上近期国外市场 QD 降价，带动了水货机价格的下跌，现在只需要花 1300 多就可以拥有一台性能很强的游戏机兼智能手机了，可以说是十分划算。今天我就要给大家介绍下这上面的模拟器。

## 任天堂系主机

### FC/NES 篇

对我这辈人来说，孩提时的大部分的时间都扑在了美丽的红白机身上，当初红白机带给的感动和深刻的回忆，直到现在都还无法磨灭，当然，历史的车轮在前进，昔日的红白机早已雄风不在，如何继续当年的感动，也许模拟能实现这点 ......

当年的 FC 的性能以今天的目光来看简直就跟玩具没什么两样，再加上网络发达，FC 的硬件资料可以说是随处可见，因此，FC 模拟器的开发相对容易，目前 N-Gage 上出现的 FC 模拟器总共有 3 款，分别是 Symbnes，Yewnes 和 Vnes，下面逐一来介绍下。

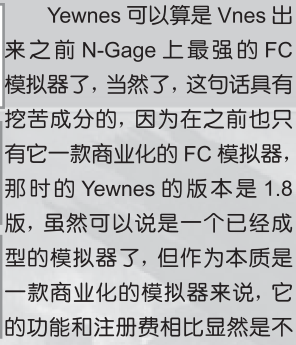
Symbnes 是这 3 款里唯一一款免费的模拟器，当然了，有免费的东西就不用指望有功能多好啦，不过模拟器的基本功能都具备了，包括即时存 / 读档，键位设置，跳帧，屏幕调整等，要说缺点大概就是不支持声音和速度很慢了吧，由于该模拟器只发布了第一个公众预览版，作者 Scott Glover 和 Lassi Kinnunen 也只是将 PC 上的 InfoNES 做了下移植，没有作任何优化，充其量只可以算是一次技术性的尝试。经本人不太精确的测试，模拟器大概只支持 4 个左右的 Mapper，很常见的游戏如超级马里奥，赤影战士等都可以运行，而少数一些用到 MMC 控制芯片或中断的游戏，运行起来画面会有些问题，比如 Super Mario 3，如果感觉运行速度太慢了可以通过跳帧让游戏流畅些运行，不过这也只是权宜之计，游戏仍然是慢啊，以我看来，用它来运行一些例如 MAPPY（猫捉老鼠）这样的游戏倒还不错，速度慢起码可以看清整个屏幕的猫的活动情况然后决定下一步的行动，变相的降低难度嘛，呵呵 -_-|||














Yewnes 可以算是 Vnes 出来之前 N-Gage 上最强的 FC 模拟器了，当然了，这句话具有挖苦成分的，因为在之前也只有它一款商业化的 FC 模拟器，那时的 Yewnes 的版本是 1.8 版，虽然可以说是一个已经成型的模拟器了，但作为本质是一款商业化的模拟器来说，它的功能和注册费相比显然是不相称的，虽然支持的游戏不算少，但偏慢的游戏速度（设置菜单可调，但仍有 N 多游戏运行时感觉慢），如同噪音的声音模拟（可在设置里设定为关闭，也幸好能关闭，不然我等的耳朵失聪了也说不定 :）及不支持 ZIP 压缩格式的 ROM 等等缺陷，虽然有领先支持的功能亮点，如 10 秒录音和截图以及屏幕抽线模式，却因为模拟器整体的不完善而无法得到发挥。不过这 3 点功能在本人看来，除了那个录音功能受声音模拟情况的影响是个鸡肋外，截图等还是很实用的，因为可以将自己喜欢的画面截下来当作手机的待机屏幕，也算是个个性的功能，不过截图是用快捷键实现的，在游戏菜单中根本找不到，而且也没有任何提示，一定有很多人不知道还有这个功能吧，而屏幕抽线的特效看起来很有种用电视屏幕玩游戏的感觉，这个功能用来怀旧不错。也许是作者发现有很多不足吧，在后来发布的 2.0 版里，模拟器的易用性兼容性都有了不少的提升，首先菜单经过重新设计，切换设置选项非常方便，某些设定如按键重定义都单独作为一个设置项而存在，另外支持的游戏也增多了，一些 Mapper74 的游戏，例如重装机兵中文版（机甲战士），赌神中文版都能够正确执行了，而且画面效果还不错，不过在我的手机上一按键就发生程序错误，也许是还不够完善的原因吧，声音部分的模拟据国外论坛的反馈在这个版本中也有了很大提升，不像以前那样嘈杂，不过由于是需要注册才能开启一些功能，而注册又受到费用以及区域的制约（注册费可是以 $ 来算的哟），所以模拟器具体的提升在此也不能详细描述，只能经由国外论坛的一些言论得知大致情形，应该说一般般啦，为什么这么说呢，原因就是因为有第 3 款 FC 模拟器 VNES 的出现。

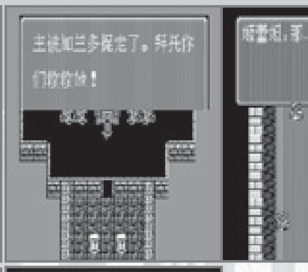




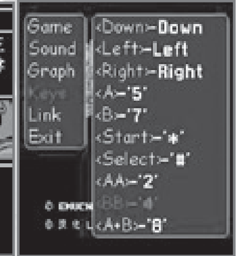





谈到 VNES 这个最近活跃非常的模拟器，对稍有接触 Symbian 系统的玩家来说应该都不陌生，这是 Symbian 系统上一款由国人编写的商业化和模拟度都达到一个新高度






的 FC 模拟器。目前的最新版本是 1.51，对此我们应该感到很骄傲，这些从国外论坛上那些老外们不惜用溢美之词赞叹的话语中就可以感受到，模拟器的 1.0 版出现后，在国内外论坛上并没有得到多少关注，直到 1.1 版的出现，情况发生了改观，大家惊呼，原来还有比 Yewnes 更好的 FC 模拟器，一时间好不热闹，由于功能优秀，各种破解版如雨后春笋般破土而出 -_-|||，各种组织和个人破解的少说有四五种以上。模拟器到底有哪些功能呢，就如官方说明文档里介绍的那样，这是款 Symbian 手机上最快最好的 FC 模拟器，有着完美的声音模拟以及平滑的运行速度。单就支持的 FC ROM 的数量来说，绝对是目前最多的，VNES 支持的 Mapper 包括 0，1，2，3，4，6，7，8，9，10，11，15，16，74，245 等。最新的几个版本更新，更是加入了众多中文游戏的支持，Mapper74 的有重装机兵（机甲战士）等，Mapper245 的有最终幻想 1 和 2 的中文版等，另外大家最最关注的霸王大陆（日版的）也在支持范围之内，不过同为 Mapper74 的赌神中文运行时图象有缺损情况，文字也不能正常显示，而 YEWNES 就能正常模拟，希望下个版本中能改进，这可是大家的一块心病啊 ^_^，其他支持的游戏运行情况都非常的好。模拟器的菜单设置简洁明了，键位，图象，声音，联机等都逐一分类，每个项目的设置都体现了易用的特征，例如按键重定义，就包括了连发，AB 键同按，斜方向，快存 / 读档等，所有的一切都非常体贴玩家，而原来 Yewnes 所独有的功能，例如录音，截图等，VNES 不仅包括还有强化，YEWNES 可以录 10 秒，VNES 无限制，并且能选择声音信道选择录音，只要你 MMC 卡够大；YEWNES 只能单纯截图，VNES 可以关闭 / 开启部分图层进行选择性截图。其他功能包括最大 8 人的蓝牙无线对战，混响（ECHO），每个游戏 5 个的即时存 / 读档位，可调优先级，跳帧等。蓝牙联机我想不用多罗嗦了，拿 2 台 N-Gage 就可以双打了，比 GBA 还要拖着对战线方便多了，而混响的实际效果也只有亲身体验才能感受，尤其是同时开启了低通滤波（Lowpass）和混响，渲染出来的声音就

更有意思，有条件的自己找游戏试试吧。即时存档的数目应该很够用了吧，本人就靠着它，已经把 KONAMI 的《功夫》打到了 287 关了（-_-||| 这丫 RP...）；速度在现在的版本里已经不是问题了，如果觉得有些慢，可以在 Keys-Turbo 里调整，这样平滑些而不建议更改帧速率，因为那样速度会变很快。另外优先级最好是为 0，不然可能会出现隔段时间 N-Gage 重启的现象。官方站点：www.vampent.com，国内用户注册的费用是 RMB28 元，比对老外的 9.9$ 的价格厚道多了，而且官方承诺对注册用户免费终身升级，喜欢的朋友就去注册吧。

TIP：一些玩家说不能玩上面我提到的那些中文游戏，在这里我要说明下，只有解密过的（decrypted）中文游戏 VNES 才能正确执行，所以在这之前我们还要对 ROM 作一下清理工作，这就需要 2 个工具，一个是电脑上的 FC 模拟器 SmyNES 以及 necrosaro 写的 Smydump.exe 这个小程序。使用方法很简单，这里以最终幻想 1 中文版为例，将 Smydump.exe 放在 SmyNES 根目录下，打开 SmyNES 运行最终幻想 1，然后双击 Smydump.exe，就会在当前目录下生成一个 Decoded.nes 文件，这个就是解密过的最终幻想 1。我们可以把它放在 MMC 卡上对应目录就可以用 VNES 玩了。

## SFC/SNES 篇




毋用争辩，SFC 时代的大作辈出，这些昔日的大作即使今天看来仍然光辉夺目。曾几何时，多少人的梦想就是能拥有台超任主机，虽然现在电脑上的 ZSNES 和 SNES9X 已经几乎将超任的游戏模拟殆尽，但我们不能总是背着台电脑玩超任游戏吧，幸亏 N-Gage 的 CPU 够劲，使得我们能通过这台手机将 SFC 带在身上。而达成这个条件的就是






VSUN，一个梦幻般的超任模拟器（老外是这么说的 :）。说起这个模拟器的诞生，颇有种弄假成真的感觉，这是因为国外论坛上曾有消息放出说 SUPER SNES 这个模拟器将会推出 For S60 的版本，不仅放出了图片，还放出了一段超级大金刚的视频录象，一时间议论纷纷，大家抱着极大的热诚期待模拟器的放出，不料这只是一些无聊人士和我们开的一个玩笑。同时放出的另一则消息就是开

发 VNES 的 VAMPENT 将开发 N-Gage 上的超任模拟器，名称未定，而且只放出了几张模糊的运行超级大金刚的照片，这则消息多数人认为是不可靠的，事实却恰恰相反，只有 VSUN 才是 Symbian 系统上唯一的一款超任模拟器。1.0 初版的诞生就体现了较高的模拟度和良好的兼容性，一些超大作，例如时空之轮，最终幻想 6，银河战士，火炎纹章等都得以支持，而且画面效果也十分完美，相信好多人还记得当时看着时空之轮开始那海鸥在半透明的云层中穿过时那激动的心情吧，这在以前可都是想都不敢想的。相比较 GBA 上的 SNES Advance 为了弥补机能的不足，给超任 ROM 用尽各种各样的方法如打补丁跳过死循环，速度 Hack 等极力使游戏能够执行，VSUN 可算得上是个飞跃。虽然好多大作能够模拟了，但面临的问题却有不少，比较突出的就是速度和声音了，1.0 版运行多数游戏的平均帧最多只有 15-20，且有的时候为了游戏能执行，要在设置里将声音的开关在 OFF，SMART，FULL 三者之间切换，好多游戏都没有声音的模拟。因此在经过了 1.0 版后的一个不算太久的蛰伏期后，1.1 版与大家见面了，首要问题就是改善了速度过慢的毛病，游戏的速度有了较大提升，不过有些游戏还是比较慢，这也是没有办法的事，毕竟所有的工作包括超任的各种机能特效都无一保留的交给了 CPU 来模拟，速度拖慢是可以理解的。这个只能希望作者以后慢慢优化了，当然了，如果你买的起 NOKIA 的超强机器那就另当别论了。因为 N-Gage 的 ARM CPU 只有 104MHZ，那款机器（具体型号就不指明了，免得有广告嫌疑 :）的 CPU 频率整整翻了一倍，拿这么强的机器玩超任实在是有够奢侈，呵呵。另外加入的新功能就是蓝牙联机，录音和截图了。这些都已经成为了 V 系列模拟器的标准功能了。就目前的模拟情况而言我们完全可以在 N-Gage 上爽昔日的大作了。有 N-Gage 的朋友就一定不能错过。





BTW：有论坛网友曾发表过让 VSUN 以双核心运行的方法，具体做法就是先安装 VSUN，然后用注册码激活模拟器，再重新安装一遍，再激活，注册用户可以像这样试试，本人实验过，速度的确在原有基础上有部分提升，虽然不太明白说法是否准确，但总归是件好事，注册用户就偷着乐吧。官方网站同 VNES，国内用户的注册价格是 RMB38 元，比国外 $19.9 的价格还是厚道不少 *^_^*

## GB/GBC 篇

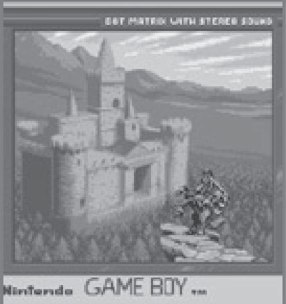


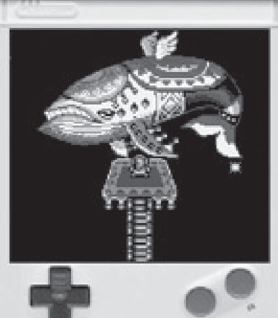




能模拟 GBX 系列的模拟器倒还不少，GOBOY（还不算上后来的一个 PLUS 版），GAMEPHONE（中文版名为"无线掌机"），还有一个就是 VBOY，由于 3 者都是商业模拟器，比较起来相对就容易多了，GOBOY 不支持声音的模拟，功能匮乏，模拟度不高，GAMEPHONE 虽然支持声音的模拟，但兼容

性实在不敢恭维，且不易用。一比较功能完善兼容性高且支持声音的也就只有 VBOY 了，因此这里略过前两款模拟器的介绍，只说说 VBOY，目前它的最新版本是 1.21。经过了数次的版本更新，模拟器已经很完善了，本人测试过 100 多个 ROM，包括塞尔达 - 大地 / 时空之章，塞尔达 - 梦见岛 /DX，GB 大战争，牧场物语系列，仙剑奇侠传等，都能完美模拟，通过 VBOY 本人已经将梦见岛 DX 完美通关了，一些新 DUMP 的中文 ROM，如梦幻格斗，恶魔城 DX 等也能照玩不误。基本上没碰到过不能运行的游戏所以一有新的 GBC ROM，一般我都先放在手机上运行看看实际效果如何。由于同是 VAMPENT 开发的模拟器，该小组旗下模拟器的功能都一应俱全。只是少了个联机的选项，取而代之的是在 1.1 版中正式加入的 SKIN 支持。从这个版本开始，VBOY 支持自己制作的自定义 SKIN，制作方法很简单，有兴趣的可以参照官方论坛给出的方法自己 DIY 一个，VBOY 的 SKIN 在官方论坛可是作为 VBOY 附属的一个单独版块存在的哦，大家将自己制作出的漂亮的 SKIN 在论坛共享吧。官方网站及注册费用请参照 VNES。





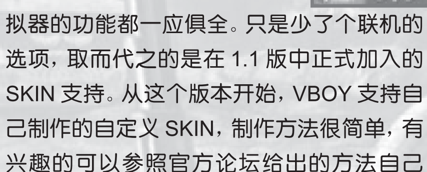




## SEGA系主机

### SMS/GG 篇

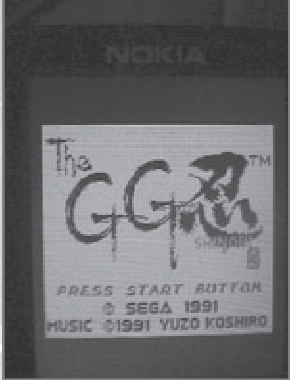
SMS（SEGA Master System）是 SEGA 的 8 位家用主机，而 GG（Game Gear）是在 SMS 的硬件基础上开发的，这也是为什么好多 SEGA 的模拟器都同时支持 SMS 和 GG 模拟的原因，当然这不是重点。重点是 SMS 和 GG 上还有不错的游戏可玩，像格斗 3 人组，SONIC，以及光明力量的外传等。如今通过模拟器就可以将这些游戏带在身上随时玩了，这还得感谢有 SMS PLUS 和 SONIC BO 这 2 款模拟器啊，其中 SMS PLUS 是免费的，目前最新的版本号是 V1.04, 而 SONIC BOY 是属于那种付费才给下载链接的，不过有好心的网友将其贡献出来了，姑且算是 FOR FREE 的吧，目前版本是 1.0。由于我手头上的 GG ROM 不多，测试可能不够全面，但大致能反应出 2 个模拟器的模拟 SMS/GG 的情况。SMS PLUS 的操作界面及菜单与后面要介绍的 Pico Drive 如出一辙，让人猜想可能是同一作者的作品，但其实不是。SONIC BOY 和 GOBOY 是一家的东西所以操作界面是差不多，上手














很容易。2者都支持声音的模拟，不同的是SONIC BOY必须要安装WildSnd32.sis这个插件才行。兼容性目前看来，SONIC BOY要好些，有些GG ROM如VR战士，SMS PLUS就不能模拟，但2者对常见的几款名作，如上面我提到的那些以及其他名作等支持的都还比较好，它们共同点就是支持按键重定义和声音的模拟还有即时存档。SONIC BOY的优点就是支持RAR，ZIP压缩格式ROM的读取，支持SKIN，以及能自动存档，兼容性好些；缺点就是读取ROM和退出游戏的速度较慢，不稳定，声音模拟不太精确。而SMS PLUS刚好和它互补，虽然兼容性稍差，但声音模拟的效果非常不错，流畅度比SONIC BOY好，且读取ROM速度较快，不过它有个很大的缺点就是处理同时按键太差，拿格斗3人组作个例子，SONIC BOY可以控制人物空中向右跳起，作出攻击动作，而SMS PLUS只能原地跳，连个攻击都发不出来，只有挨打的份。因此建议想在N-Gage上玩这些游戏的玩家最好2个模拟器都备着，玩动作游戏用SONIC BOY，玩RPG游戏就换SMS PLUS。

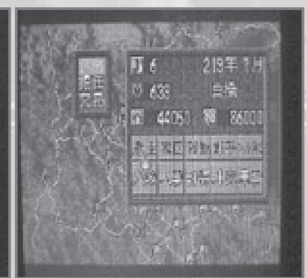
## MD/Genesis篇

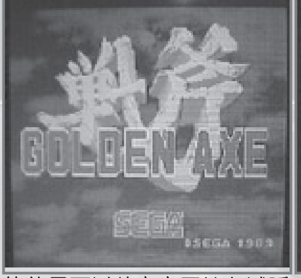


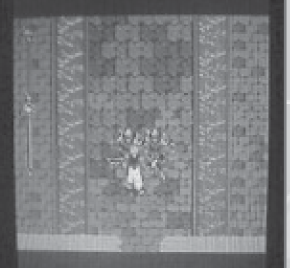

当年因为有D版的缘故，使得MD这台黑乎乎的16Bit主机在大陆非常流行，直到现在，一些小城市仍然提供MD换卡的服务。当然有N-Gage的话，一切又都简单了，这些游戏用模拟器玩就行了。而Pico Drive（目前版本1.6）绝对是目前手机上免费模拟器中最好的！这么说的原因不仅是因为只有这么1款MD模拟器，而是无论从模拟的效果、速度、以及兼容性来看，它都是无可挑剔的，Pico Drive模拟MD游戏除了多数没有声音外，速度已经完美了，而不会像超任模拟器那样发生拖慢现象，这应该是开发者优化得好吧。关于声音的部分，作者好象觉得这方面的模拟有些困难，事实上Pico Drive是支持一些游戏发声的，注意，只是发声，具











体效果可以从官方网站上试听一下作者放出的 SONIC 的关卡音乐。哎，那叫一个刺耳啊。撇开声音的问题，模拟器应该已经没有什么可供挑刺的地方了。Pico Drive 支持 BIN 和 SMD 格式的 ROM，良好的兼容性使得 MD 时期的许多优秀作品运行的都非常不错，这其中就包括战斧，光之继承者，吞食天地 3，三国志 V！篇幅有限这里不能给大家一个列表了，喜欢 MD 游戏的 N-Gage 玩家一定要试试这个模拟器，而实际的效果也只有自己试了过后才知道。另外还有个不大不小的问题要告诉大家一下，标准的 MD 是有 6 个按键的，模拟器只支持 A B C 三个按键，有些用到另外 3 个按键的游戏如街霸系列就不方便了。




## SNK系主机

### NGP/NGPC 篇



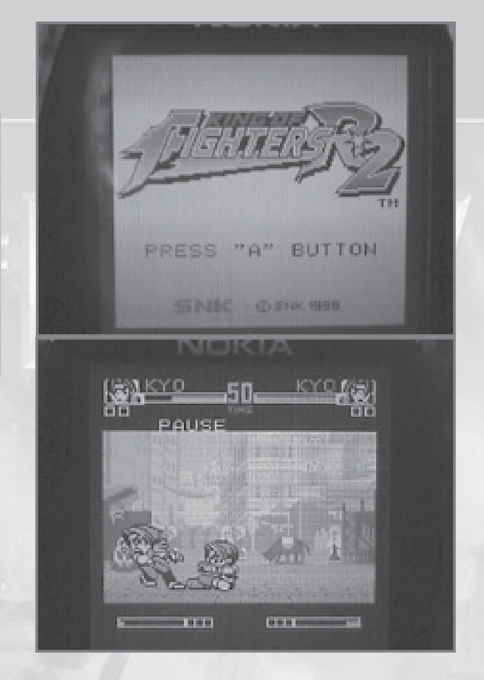

SNK 的掌机在电脑上属于那种基本被模拟了的状态，在 N-Gage 上自然也好不了哪去，唯一的模拟器就是 N-POP 了，版本还很低级，只有 0.001（寒一个），而且这个原始的版本还不能更换游戏，只能玩模拟器里内置的那款小游戏，意义不大，目前见的最多的就是那个 HACK 过的 N-POP，可以玩更换的游戏了，模拟器安装要注意点问题一下，我简要的把步骤讲下，从网上下回来破解过的 N-POP，先安装 N-Pop.sis，一般都安装




在 MMC 卡上，再将 N-POP.exe 这个文件覆盖 MMC 卡上 N-Pop 这个文件夹内的同名文件，要玩的文件必须要命名为 bob.ngp，而且

ROM 也必须要放在 N-pop 这个目录下，否则不能被识别。还有，N-POP 的键位是固定的不能更改，下面就是它的默认键位。

| 左软键 --- 退出 |
|---|
| 右软键 --- 开始或暂停 |
| 方向键 --- 上，下，左，右 |
| 数字键 "7"--A 键 |
| 数字键 "5"--B 键 |
| 数字键 "1"-- 存档 |
| 数字键 "3"-- 读挡 |
| 数字键 "8"--Frameskip - |
| 数字键 "9"--Frameskip + |

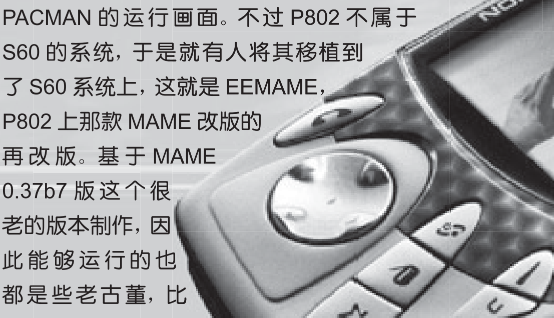



经过这一番步骤后，就可以运行模拟器了，游戏是自动读取的。模拟器兼容性还算不错，许多游戏都能运行，比如 KOF R-1/R-2，SNK VS CAPCOM，侍魂，月华剑士。画面很完美，就是速度很慢，慢到几乎让人无法忍受的地步，格斗游戏在这上面是根本不能放出必杀的，一个跳跃要持续几秒钟，想想这个大家就知道这款模拟器在某种程度上来讲是意义大于实际的。

## Arcade 篇

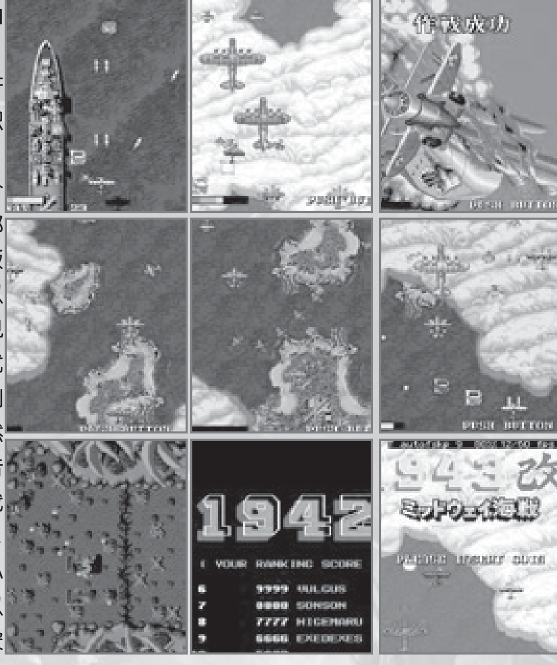
EEMame

说到街机这部分，大家可能会想到那个无处不在的街机模拟器巨无霸 MAME-_-|||，的确，MAME 在各平台开花，DC，PS2，XBOX...，连手机平台也少不了它的身影，各位还记得一则老新闻吗，MAME 曾成功移植到索尼爱立信的 P802 手机上，当时还放出了 PACMAN 的运行画面。不过 P802 不属于 S60 的系统，于是就有人将其移植到了 S60 系统上，这就是 EEMAME，P802 上那款 MAME 改版的再改版。基于 MAME 0.37b7 版这个很老的版本制作，因此能够运行的也都是些老古董，比如吃豆，怒，1942，1943 改啊之类的。而且 ROM 必须要符合老版 MAME 的规范，看情况大家的 ROM 基本上都给 RC 之类的工具整过了吧，要找到这些符合要求的古董 ROM 还真是不容易呢。幸好我翻杂物堆时找到一张当年刻的 MAME0.37 的





ROM 光盘，总算能找到点 ROM 来测试下这个模拟器。不得不说，这个模拟器很挑 ROM，即使是符合规范的 ROM 也不一定能够识别出来，我放了一堆 ROM 进去，识别出来的 ROM 数目还是个个位数，但识别出来的 ROM 基本都能运行，个别的如魂斗罗，4 个版本的 ROM 竟然都不能运行。所以即使你在它的兼容性列表里看见了某个游戏的名称，但也不表示就能运行，而且我竟然在列表里看到了 Metal Slug 这个游戏，这当然是无法运行的了。模拟器支持声音的模拟所以运行的速度比较慢，我们可以通过跳帧来改善运行速度。当将跳帧、按键、声音、屏幕大小等设置完毕后，运行游戏就可以看到 MAME 那标准的画面了（按




Usage of emulators in conjunction with ROMs you don't own is forbidden by copyright law.

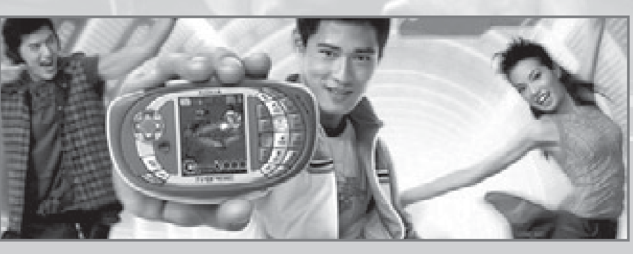
IF YOU ARE NOT LEGALLY ENTITLED TO PLAY "Commando (World)" ON THIS EMULATOR, PRESS ESC.

Otherwise, type OK to continue

OK 键就是摇方向键一圈），在手机上玩原初版的吃豆感觉果然不一样。虽然游戏很老但一样有精品的，有兴趣的就玩玩 CAPCOM 的 194X 系列吧，真的很不错，1943 改的画面效果快赶上 S60 平台普通 STG 游戏的水准了。

## 其他类

这些一般都属于大家不感兴趣的那类主机的模拟器了，这些包括 4 位计算机 Commodore64 的模拟器 Frodo S60 v0.51、MSX 计算机的模拟器 fMSX.v1.07（知道这款计算机的人可能多些，因为恶魔城和合金装备最早就是出现在它上面）、Chip-8 模拟器 CHIP-N。本人对这类主机也没什么兴趣，感兴趣的可以自己找来研究研究。



一篇囫囵吞枣似的模拟器介绍的文章就这样写完了，不知道各位有什么感想，如果有什么意见或心得，欢迎来我们 Emu-Zone 的掌机区发贴参加讨论。

文 连发手柄

# FINAL FANTAS I•II

## 最终幻想 1+2 ADVANCE

编者按：GBA上的FF1+2已经发售有一定时日了，不过相信不少玩家仍同笔者一样在为了完成怪物图鉴而头疼吧，下面列出的怪物图鉴详细参数表，相信会对这些朋友有所帮助。

## FF I 怪物图鉴与心得

| 编号 | 怪物名字 | 金钱 | EXP | 道具 | 出现场所 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ゴブリン | 6 | 6 | 无 | コーネリア周边 |
| 2 | ゴブリンガード | 18 | 18 | ポーション | コーネリア周边 |
| 3 | ウルフ | 6 | 24 | 无 | カオン神殿 |
| 4 | クレイジーホース | 15 | 63 | ポーション | コーネリア周边 |
| 5 | スケルトン | 3 | 9 | やまびこそう | コーネリア周边 |
| 6 | ブラックウィドウ | 8 | 30 | 无 | コーネリア周边 |
| 7 | ギガースウォーム | 15 | 63 | 无 | カオン神殿 |
| 8 | ウォーグウルフ | 22 | 93 | どくけし | カオン神殿 |
| 9 | ウェアウルフ | 67 | 135 | 无 | カオン神殿 |
| 10 | ゾンビ | 12 | 24 | つえ | カオン神殿 |
| 11 | グール | 50 | 93 | 无 | カオン神殿 |
| 12 | ガーランド | 250 | 130 | ロンクソード | カオン神殿 |
| 13 | コブラ | 50 | 123 | 无 | エルフ周边 |
| 14 | オーガ | 195 | 195 | 无 | エルフ周边 |
| 15 | オーガチーフ | 300 | 282 | 无 | エルフ周边 |
| 16 | リザード | 50 | 153 | 无 | プラボカ周边 |
| 17 | かいぞく | 40 | 40 | かわのたて | プラボカ城里 |
| 18 | サハギン | 30 | 30 | ポーション | 海上 |
| 19 | サハギンチーフ | 105 | 105 | 无 | 海上 |
| 20 | パイレーツ | 120 | 60 | サーベル | 海上 |
| 21 | シャーク | 66 | 267 | 无 | 海上 |
| 22 | ビッグアイ | 10 | 42 | 无 | 海上 |
| 23 | タランチュラ | 50 | 141 | 无 | 沼の洞窟 |
| 24 | ガスト | 117 | 117 | 无 | エルフ周边 |
| 25 | サソリ | 70 | 225 | くものいと | 沼の洞窟 |
| 26 | シャドウ | 45 | 90 | 无 | 沼の洞窟 |
| 27 | グリーンスライム | 20 | 84 | ハイポーション | 沼の洞窟 |
| 28 | クロウラー | 200 | 186 | 无 | 沼の洞窟 |
| 29 | グレイウーズ | 70 | 255 | 无 | 沼の洞窟 |
| 30 | ガーゴイル | 80 | 132 | 无 | 沼の洞窟 |
| 31 | ブラッディボーン | 378 | 378 | 无 | 沼の洞窟 |
| 32 | ピスコデーモン | 300 | 276 | 无 | 沼の洞窟 |

| 编号 | 怪物名字 | 金钱 | EXP | 道具 | 出现场所 |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | アストス | 2000 | 2250 | ミスリルソード | 西の城 |
| 34 | マミー | 300 | 300 | 无 | アースの洞窟 |
| 35 | レイス | 231 | 231 | しゃくじょう | アースの洞窟 |
| 36 | アナコンダ | 50 | 156 | 无 | アースの洞窟 |
| 37 | ハイエナドン | 72 | 288 | パワーアップ | メルモンド周边 |
| 38 | キティタイガー | 108 | 438 | エクスポーション | メルモンド周边 |
| 39 | ミノタウロス | 489 | 489 | ナイフ | アースの洞窟 |
| 40 | ヒルギガース | 879 | 879 | テント | アースの洞窟 |
| 41 | アースエレメント | 768 | 1536 | ばんのうやく | アースの洞窟 |
| 42 | トロル | 621 | 621 | 无 | アースの洞窟 |
| 43 | ワイト | 150 | 150 | 无 | アースの洞窟 |
| 44 | オーカーゼリー | 70 | 252 | 无 | アースの洞窟 |
| 45 | コカトリス | 200 | 186 | きんのはり | アースの洞窟 |
| 46 | バンパイア | 2000 | 1200 | 无 | アースの洞窟 |
| 47 | オーガメイジ | 723 | 723 | ぬぐすり | 火の洞穴 |
| 48 | スフィンクス | 1160 | 1160 | 无 | 火の洞穴 |
| 49 | リッチ | 3000 | 2200 | エーテルドライ | アースの洞窟 |
| 50 | アンクヘッグ | 300 | 1194 | 无 | クレセントレイク周边 |
| 51 | ピラニア | 20 | 240 | 无 | クレセントレイク周边湖里 |
| 52 | レッドピラニア | 46 | 546 | 无 | クレセントレイク周边湖里 |
| 53 | クロコダイル | 900 | 816 | コテージ | クレセントレイク周边湖里 |
| 54 | ホワイトダイル | 2000 | 1890 | ハイポーション | クレセントレイク周边湖里 |
| 55 | オチュー | 102 | 1224 | 无 | クレセントレイク周边湖里 |
| 56 | ネオチュー | 500 | 3189 | 无 | クレセントレイク周边湖里 |
| 57 | ヒドラ | 150 | 915 | 无 | クレセントレイク周边湖里 |
| 58 | ホーンドデビル | 387 | 387 | 无 | 火の洞穴 |
| 59 | ピロリスク | 500 | 423 | きんのはり | 火の洞穴 |
| 60 | ファイアー | 800 | 1620 | 无 | 火の洞穴 |
| 61 | ファイアヒドラ | 400 | 1215 | あかいきば | 火の洞穴 |
| 62 | ラーバウォーム | 400 | 1671 | 无 | 火の洞穴 |
| 63 | ヘルハウンド | 600 | 1182 | 无 | 火の洞穴 |
| 64 | ファイアリザード | 1200 | 2472 | 无 | 火の洞穴 |
| 65 | ファイアギガース | 1506 | 1506 | 无 | 火の洞穴 |
| 66 | レッドドラゴン | 4000 | 2904 | 无 | 火の洞穴 |
| 67 | マリリス | 3000 | 2475 | きんのリンゴ | 火の洞穴 |
| 68 | ホワイトドラゴン | 2000 | 1701 | 无 | 火の洞穴 |
| 69 | ウィンターウルフ | 200 | 402 | アイスシールド | 冰の洞穴 |
| 70 | マインドフレイア | 999 | 822 | フェニックスのお | 冰の洞穴 |
| 71 | アイスギガース | 1752 | 1782 | 无 | 冰の洞穴 |
| 72 | スペクター | 432 | 432 | 无 | 冰の洞穴 |
| 73 | レモラーズ | 1000 | 2244 | 无 | 冰の洞穴 |
| 74 | ダークウィザード | 1095 | 1095 | あかいカーテン | 冰の洞穴 |
| 75 | イビルアイ | 3225 | 3225 | 无 | 冰の洞穴 |
| 76 | デザートバレッテ | 1 | 2610 | 无 | 试练の城周边 |
| 77 | サーベルタイガー | 500 | 843 | 无 | 试练の城周边 |
| 78 | ワイバーン | 50 | 1173 | 无 | 试练の城周边 |
| 79 | ウィルム | 502 | 1218 | 无 | 试练の城周边 |

| 编号 | 怪物名字 | 金钱 | EXP | 道具 | 出现场所 |
|---|---|---|---|---|---|
| 80 | マンティコア | 650 | 1317 | テント | 试练の城周边 |
| 81 | バレッテ | 300 | 1428 | 无 | 试练の城周边 |
| 82 | バジリスク | 658 | 1977 | きんのはり | 试练の城周边 |
| 83 | アロザウルス | 502 | 3387 | ちからのくすり | 试练の城周边沙漠 |
| 84 | ウェアタイガー | 780 | 780 | ねぶくろ | 试练の城周边 |
| 85 | サンドウォーム | 900 | 2683 | 无 | 试练の城周边沙漠 |
| 86 | ミノタウロゾンビ | 1050 | 1050 | グレートアクス | 试练の城 |
| 87 | キングマミー | 1000 | 984 | 无 | 试练の城 |
| 88 | メデューサ | 699 | 699 | 无 | 试练の城 |
| 89 | キングマミー | 800 | 603 | 无 | 试练の城 |
| 90 | クレイゴーレム | 800 | 1257 | 无 | 试练の城 |
| 91 | ナイトメア | 700 | 1272 | 无 | 试练の城 |
| 92 | ドラゴンゾンビ | 999 | 2331 | ラストエリクサー | 试练の城 |
| 93 | サハギンプリンス | 882 | 882 | 无 | 海底神殿 |
| 94 | ホワイトシャーク | 600 | 2361 | ウィルムキラー | 海底神殿 |
| 95 | ディープアイ | 3591 | 3591 | 无 | 海底神殿 |
| 96 | シースネイク | 300 | 957 | 无 | 海底神殿 |
| 97 | うみサソリ | 300 | 639 | 无 | 海底神殿 |
| 98 | シートロル | 852 | 852 | 无 | 海底神殿 |
| 99 | ゴースト | 990 | 990 | 无 | 海底神殿 |
| 100 | ウォーター | 800 | 1962 | 无 | 海底神殿 |
| 101 | ウォーターナーガ | 2355 | 2355 | 无 | 海底神殿 |
| 102 | クラーケン | 5000 | 4245 | きくいちもんじ | 海底神殿 |
| 103 | チラノザウルス | 600 | 7200 | きょじんのくすり | ミラージュの塔东面森林 |
| 104 | ブラックナイト | 1800 | 1263 | デスブリンガー | ミラージュの塔 |
| 105 | キメラ | 2500 | 2064 | 无 | ミラージュの塔 |
| 106 | ガーディアン | 400 | 1224 | 无 | ミラージュの塔 |
| 107 | ブルードラゴン | 2000 | 3274 | 无 | ミラージュの塔 |
| 108 | グリーンドラゴン | 5000 | 4068 | 无 | 泷の里の洞窟 |
| 109 | ストーンゴーレム | 1000 | 2385 | 无 | 浮游城 |
| 110 | エアエレメンタル | 807 | 1614 | エーテル | 浮游城 |
| 111 | スピリットナーガ | 4000 | 3489 | 无 | 浮游城 |
| 112 | デスナイト | 3000 | 2700 | 无 | 浮游城 |
| 113 | アースメデューサ | 1218 | 1218 | 无 | 浮游城 |
| 114 | ブラックプリン | 900 | 1101 | 无 | 浮游城 |
| 115 | ソルジャー | 2000 | 4000 | フェニックスのお | 浮游城 |
| 116 | バンパイアロード | 3000 | 2385 | エルメスのくつ | 浮游城 |
| 117 | ダークファイター | 3820 | 3820 | 无 | 浮游城 |
| 118 | デスマシーン |  | 32000 | げんじのよろい | 浮游城 |
| 119 | ティアマット | 6000 | 5496 | 无 | 浮游城 |
| 120 | ゴーキメラ | 5000 | 4584 | ちからのつえ | カオスの神殿 |
| 121 | デスアイ | 1 | 1 | エリクサー | カオスの神殿 |
| 122 | パープルウォーム | 1000 | 4344 | ひじょうぐち | カオスの神殿 |
| 123 | アイアンゴーレム | 3000 | 6717 | 无 | カオスの神殿 B4F |
| 124 | リッチ | 1 | 2000 | デ | 无 |
| 125 | マリリス | 1 | 2000 | 无 | カオスの神殿 |
| 126 | クラーケン | 1 | 2000 | 无 | カオスの神殿 |

| 编号 | 怪物名字 | 金钱 | EXP | 道具 | 出现场所 |
|---|---|---|---|---|---|
| 127 | ティアマット | 1 | 2000 | 无 | カオスの神殿 |
| 128 | カオス | 0 | 0 | 无 | カオスの神殿 |
| 129 | エキドナ | 0 | 0 | エクスポーション | 大地のめみの祠 |
| 130 | ケルベロス | 0 | 0 | こてつ | 大地のめぐみの祠 |
| 131 | アーリマン | 0 | 0 | エーテルドライ | 大地のめぐみの祠 |
| 132 | 2ヘッドドラゴン | 0 | 0 | しじんのふく | 大地のめぐみの祠 |
| 133 | スカルミリョーネ | 0 | 0 | 无 | 燃えさかるびの大穴 |
| 134 | スカルミリョーネ | 0 | 0 | つきのカーテン | 燃えさかるびの大穴 |
| 135 | カイナッツォ | 0 | 0 | ひかりのカーテン | 燃えさかるびの大穴 |
| 136 | バルバリシア | 0 | 0 | ブレイブハート | 燃えさかるびの大穴 |
| 137 | ルビカンテ | 0 | 0 | きくいちもんじ | 燃えさかるびの大穴 |
| 138 | ギルガメッシ | 0 | 0 | はがねのこて | いやしの水の洞窟 |
| 139 | オメガ | 0 | 0 | ムラサメ | いやしの水の洞窟 |
| 140 | しんりゅう | 0 | 0 | ラグナロク | いやしの水の洞窟 |
| 141 | アトモス | 0 | 0 | さばきのつえ | いやしの水の洞窟 |
| 142 | テュポーン | 0 | 0 | げんじのかぶと | āのささやく洞穴 |
| 143 | オルトロス | 0 | 0 | ルーンのつえ | āのささやく洞穴 |
| 144 | まれっしゃ | 0 | 0 | ラストエリクサー | āのささやく洞穴 |
| 145 | デスゲイズ | 0 | 0 | ライトブリンガー | āのささやく洞穴 |
| 146 | デビルウィザード | 3800 | 3800 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 147 | アビスウォーム | 1500 | 4000 | ラストエリクサー | 大地のめぐみの祠沙漠地图 |
| 148 | エルムギガース | 850 | 850 | 无 | 燃えさかるびの大穴大地图 |
| 149 | フレアギガース | 2000 | 2000 | あかいカーテン | āのささやく洞穴 |
| 150 | ユニコーン | 300 | 500 | エーテル | āのささやく洞穴 |
| 151 | イエローオーガ | 250 | 300 | 无 | 燃えさかるびの大穴大地图 |
| 152 | バーサオーガ | 1000 | 1000 | ちからのくすり | āのささやく洞穴 |
| 153 | メイジキメラ | 4500 | 5000 | エルメスのくつ | āのささやく洞穴 |
| 154 | イエロードラゴン | 3000 | 2400 | つきのカーテン | いやしの水の洞窟 |
| 155 | ホーリードラゴン | 5055 | 5505 | エーテルドライ | いやしの水の洞窟 |
| 156 | ミスリルゴーレム | 6000 | 6000 | ダーククレイモア | āのささやく洞穴 |
| 157 | キラーシャーク | 700 | 2500 | 无 | いやしの水の洞窟 |
| 158 | デスマンティコア | 1200 | 800 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 159 | ブラッドタイガー | 100 | 300 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 160 | ダークアイ | 2000 | 555 | 无 | いやしの水の洞窟 |
| 161 | ブラッディアイ | 2 | 2000 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 162 | フラッドギガーズ | 1500 | 300 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 163 | プアゾンイーグル | 555 | 500 | コカトリスのつめ | āのささやく洞穴 |
| 164 | ブラックゴブリン | 300 | 200 | ポーション | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 165 | ノッカー | 500 | 500 | ハイポーション | āのささやく洞穴 |
| 166 | デザートピード | 100 | 250 | どくけし | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 167 | グルームウィドウ | 520 | 140 | どくけし | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 168 | デュエルナイト | 4300 | 1200 | エンハンスソード | āのささやく洞穴 |
| 169 | スクイドラーケン | 888 | 888 | 无けんじゃのつえ | āのささやく洞穴 |
| 170 | ファラオ | 1542 | 1542 | あしゅら | āのささやく洞穴 |
| 171 | ボーンスナッチ | 800 | 500 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 172 | シルバードラゴン | 2000 | 1800 | 无 | いやしの水の洞窟 |

| 编号 | 怪物名字 | 金钱 | EXP | 道具 | 出现场所 |
|---|---|---|---|---|---|
| 173 | ブラックドラゴン | 4000 | 3000 | つきのカーテン | いやしの水の洞窟 |
| 174 | ブルートロル | 300 | 340 | 无 | 燃えさかるびの大穴大地图，海上 |
| 175 | アーストロル | 542 | 1200 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 176 | ポイズンナーガ | 960 | 960 | 无 | 燃えさかるびの大穴，海上 |
| 177 | アースプラント | 300 | 4440 | エーテルターボ | āのささやく洞穴 |
| 178 | ヤマタノオロチ | 800 | 4050 | ブレイブハート | āのささやく洞穴 |
| 179 | ダークエレメント | 780 | 1500 | 无 | 燃えさかるびの大穴 |
| 180 | デビルハウンド | 150 | 300 | 无 | 燃えさかるびの大穴 |
| 181 | セクレト | 1300 | 1300 | ウォーハンマー | āのささやく洞穴 |
| 182 | カトブレパス | 800 | 1500 | ばんのうやく | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 183 | ンドレッグ | 200 | 1000 | 无 | 燃えさかるびの大穴 |
| 184 | アンダグランダ | 1300 | 2500 | だいちのころも | āのささやく洞穴 |
| 185 | デスエレメンタル | 800 | 752 | そよかぜのマント | 燃えさかるびの大穴，海上 |
| 186 | ワイルドナック | 60 | 240 | しろいきば | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 187 | ブラインドウルフ | 75 | 300 | しろいきば | āのささやく洞穴 |
| 188 | ロックガーゴイル | 50 | 120 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 189 | サハギンクイーン | 500 | 500 | あかいカーテン | 燃えさかるびの大穴，海上 |
| 190 | しにがみ | 1000 | 1000 | デスブリンガー | āのささやく洞穴 |
| 191 | パイソン | 150 | 200 | どくけし | 燃えさかるびの大穴（大地图） |
| 192 | スカルジャー | 80 | 133 | 无 | 大地のめぐみの祠大地图 |
| 193 | レッドプリン | 500 | 1100 | 无 | āのささやく洞穴 |
| 194 | プロトタイプ | 1000 | 2000 | ルーンアクス | āのささやく洞穴 |
| 195 | レブナント | 250 | 250 | 无 | いやしの水の洞窟 |

## 关于图鉴的说明

たおしたかず：表示你击倒该种怪物的数量。
こうげきりょく：攻击
めいちゅうりっ：命中率
ぼうぎょうりょく：防御
すばやさ：速度
ちせい：智力
かいひりっ：回避率
まほうぼうぎょう：魔法防御
ギル：钱
EXP 经验值
じゃくてん：弱属性
ていこう：强属性
ほのお、ほのお系魔法包括ファイア、ファイラ、ファイガ
デイアけい、デイア系魔法包括ディア、アディア、ダティア、ガディア
れいき、れいき系魔法包括ブリザド、ブリザラ、ブリザガ
せきか系魔法ブレイク
マヒ系魔法スタン
どく系魔法クラウダ
くろやみ系魔法包括ダクネス、ブライン
ねむり系魔法包括スリプル和スリプ
ちんもく系魔法サイレス
こんらん系魔法コンフュ；
せいしん系魔法せいしん；
し、し魔法包括デス、キル；
じしん系魔法クェイク；
いなずま、いなずま魔法包括サンダー、サンダラ、サンガー；
じくう、じくう系魔法包括デジョン、ストップ。

从上表可以看出即使有些 BOSS 也是会中各种不利态的魔法的，所以好好了解敌人的强弱属性在进行战斗将会轻松很多。另外，有些能提升人物能力的珍贵道具也是能通过打怪复数获得的，所以，找准该种敌人狠狠宰割吧。

FF1 全怪物解析：由于本游戏敌人到了即使到了后期前期敌人也不会强化，所以建议把所有剧情完成以后在开始进行怪物图鉴的收集，因为有些怪物在前面迷宫出现几率很低，在后面迷宫却很好遇到，比如 71 号アイスギガース就是个例子，在前面的冰の迷宫出现几率很低，后面的迷宫却容易遇到。由于时间关系，笔者在这里只记录了该怪物的第一次出现的地点，所以玩家不必一定拘泥于上表，有些怪物是会在不同地点出现的，可以保证的在上表所写的地点该怪物一定会出现。

下面把几率出现低和特殊地点出现的怪物说一下（一般难点就在風のささやく洞穴的出现敌上）：

| 44 オーカーゼリー | アースの洞窟B3F 以后 |
|---|---|
| 85 サンドウォーム | 试练の城东北の沙漠或者ヤーニクルム沙漠 |
| 103 チラノザウルス | ミラージュの塔东面有湖的森林周边 |
| 117 ダークファイター | 浮游城 3F ～ 5F |
| 118 デスマシーン | 浮游城 5F |
| 123 アイアンゴーレム | 过去のカオス神殿 4F |
| 147 アビスウォーム | 大地のめぐみの祠，沙漠大地图上 |
| 149 フレアギガース | 風のささやく洞穴（21F ～ 29F グルグ火山地域） |
| 150 ユニコーン | 風のささやく洞穴（21F ～ 29F グルグ浮游城地域） |
| 153 メイジキメラ | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ浮游城地域） |
| 156 ミスリルゴーレム | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ浮游城地域） |
| 161 ブラッディアイ | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ浮游城地域） |
| 162 フラッドギガース | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ沼の洞窟地域） |
| 168 デュエルナイト | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ浮游城地域） |
| 170 ファラオ | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F 泷の里の洞穴地域） |
| 177 アースプラント | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ浮游城地域） |
| 178 ヤマタノオロチ | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F グルグ火山地域） |
| 181 セクレト | 風のささやく洞穴（31F ～ 39F アースの洞穴地域） |
| 183 ハンドレッグ | 風のささやく洞穴（21F ～ 39F グルグ火山地域） |
| 184 アンダグランダ | 風のささやく洞穴（21F ～ 39F 冰の洞穴地域） |

所谓特殊地点就是指在āのささやく洞穴要出现和外面迷宫相似的某某地域才能碰到该种敌人，一般以 20F 以后为佳，上面写的也是主出现场所，敌人也有可能在其它地方出现。另外要说的是有些敌人出现几率相当之低，比如 178 号ヤマタノオロチ就是，笔者用模拟器开着加速用了整整 30 分钟才遇到，所以，祈祷自己的人品吧。（在āのささやく洞穴的敌人中，如果实在分不清特殊地点，大家可以注意截图中敌人的背景，在与图鉴一样颜色的背景中多转转吧，一般都能遇到。）







掌上领域EMU ZONE
F G H I J K L M N O
模拟地带
EMU ZONE 145





# 格斗新闻

## 《SNK大乱斗》即将在街机推出

SNK在去年将开发主平台从使用了10多年的NEO GEO转移到了新的ATOMISWAVE上，《SNK大乱斗（NEGEO BATTLE COLISEUM）》很明显是对NEO GEO时代的一个回顾和纪念，在官方网站上（http://www.snkplaymore.jp/official/nbc/）特别开设了“大乱斗博物馆（NBC MUSEUM）”，对游戏中的登场明星原出游戏系列作了介绍。

游戏人物就是NEO GEO时代的著名游戏明星，截止目前一共公开了36位可使用人物，其中包含多个Boss级人物，他们将根据不同条件出现，目前知道的有NEO-Dio、狮子王。














日本AOU2005上该游戏展台

角色出招表



## 基本系统

**（来自收集的测试情报翻译整理）**

* 按键除了开始键以外，还有A（轻拳）、C（重拳）、E（换人）、B（轻脚）、D（重脚），有武器的角色A、B为斩、C、D为踢。

* E键为换人。只要搭档没死就没有次数限制，可任意换人。待机角色体力槽红色的部分可以慢慢恢复，角色替换出场时没有无敌时间。另换人分[Auto Charge]和[Hyper Charge]，前者在一定时间不换人后自动进入OK状态，此时能量槽会慢慢的自动增长；后者一样是在没换人的情况下自动进入OK状态，此时角色攻击力提高，防御崩溃值计量槽恢复一部分。

* C+D为投，解投也是同样的指令（似乎有投技失败动作？）。

*「→→」疾进。

* 在防护中「→→」为防御取消疾进，大概与《SVC》中的性能相同，消耗部分能量。

* 大跳跃以及疾退均和《KOF》相同。

* A+B紧急回避（？）。外观与疾进同样，详细信息不明，一般不耗能量（同样存在失败情况？）。

* 在防御中用E按钮防御取消换人，现有的角色使用吹飞攻击后将待机角色换出，消耗一个能量。

* ↓↘→+E合作攻击。能用来取消普通技，完成后换人。消耗一个能量。合作攻击是否可行由Decide Assault槽决定，当显示OK时，通过↓↘→+E发动，成功后会扣去对手可恢复的体力槽（红色部分）。

* 存在随机选择角色系统。

* 与人对战时间为一局 160 秒，不容易出现耗时结束的场面（详见下面的战斗系统）。

* 与《KOD》一样可以用普通技取消特殊技（？）。

* 各超杀所耗费的能量不同。另外，可以再耗一个能量来取消超杀（Super Cancel）。

* 待命角色的体力恢复速度很快。

* 对人战时，当一个角色被 KO 后，待命角色出来的期间时间并不停止。

* 弱攻击的硬直很长，很容易确认。

* 防御槽为各角色所固有，即使成为待命状态也不恢复。

* 无法提前输入指令。

* 存在连续技破坏修正系统。

* 屏幕自动缩放使得战斗更具魄力。

* 战斗中会有「A.CHARGE」和「H.CHARGE」在屏幕上显示。

## 战斗系统

CPU 战：打倒一队中的一个角色就判为胜利，一定时间内不断战斗，时间结束后进入 Boss 战。

**流程如下：**

操作说明 → 角色选择（15 秒）→ 先锋选择 → 战斗开始（300 秒），CPU 战共 300 秒的时间，战斗一直持续到时间耗尽为止，只要有一个角色被打倒就判定胜负，连续取胜 3 场后出现战斗胜利画面，然后变为奖励选择画面 → 1-3 局，获胜后可恢复的体力槽（红色部分）全部恢复 → 奖励选择（5 秒）,1. 不要奖励；2. 体力恢复；3. 增加一个能量；4. 增加时间（约 20 秒）；如果乱数选人的话，在这之后会变换角色 → 4-6 局 → 奖励选择 → 以下为时间耗尽后出现，如果在时间结束前自己被 KO 就 GAME OVER，而如果在时间结束后还未和 CPU 分出胜负，其结果不影响下面的 Boss 战 → Boss 战（160 秒），不同的条件决定不同的 Boss 出现，Boss 战之前体力全恢复到满。

* 胜利画面是重新绘制的插图，出自 Nona 之手。

* 全角色都有新的服装颜色。相应的招式颜色随角色服装颜色变化而变化。

* 开场动画依然是静止的图像切换，只有 Yuki、Ai 和小太郎有动作。顺序如下：

各公司的 Logo → 左边为特瑞和洛克，右边为坂崎良和罗伯特（饿狼 VS 龙虎）→ Yuki（新角色）出现在画面上 → 左半边为枫和守矢，右半边为霸王丸和幻十郎（月华 VS 侍魂）→ Ai（新角色）出现在画面上 → 京、夏尔米、舞、吉斯、Mr.Big、唐福禄、李白龙、八神依次显现 → 双叶莹、娜可露露、雅典娜以及李烈火依次显现 → 半藏（骑着青蛙）和小次郎（挂在风筝上）出现 → Micro、阿斯拉、MudMan 以及 CyberWoo 依次显现 → Yuki 和 Ai 从分别两侧出现，Yuki 一拳打出 NBC 的 Logo。











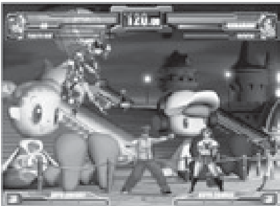


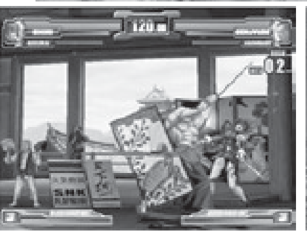
# SNK将经典NEO GEO游戏在PS2上网络化

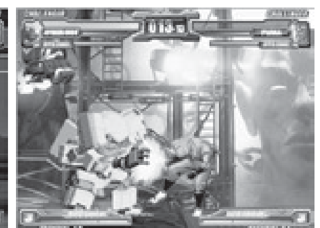
SNK继去年的PS2版《KOF 94 RE-BOUT》支持网络对战后，最近又开设了“NEO GEO网络官方网站”（http://www.snkplaymore.jp/official/online/index.html），并且在PS2新作发售表中增加了大量的网络对应复刻版本，其中网络复刻系列第一作《饿狼-MARK OF THE WOLVES》将于2005年5月26日首先登场。

| THE KING OF FIGHTERS Nest篇 | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|
| THE KING OF FIGHTERS 大蛇篇 | 发售日未定 | 价格未定 |
| 幕末浪漫 月华之剑士1-2 | 2005年6月30日发卖预定 | 3990日元 |
| 饿狼-MARK OF THE WOLVES- 限定版 | 2005年5月26日发卖预定 | 8190日元 |
| 饿狼-MARK OF THE WOLVES- 通常版 | 2005年5月26日发卖预定 | 3990日元 |

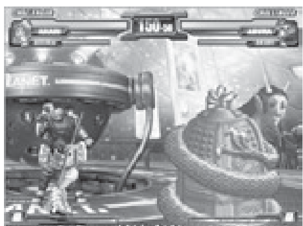













文 连发手柄

# Dave的CAPCOM情结

译者注：Dave在CPS2的模拟中是一位举足轻重的人物，正是他指出了CPS1与CPS2的SFZ存在图像声音Rom的互换性而使得CPS2基板的破解和模拟变得简单，Dave开发的模拟器Final Burn也是第一款支持CPS2游戏模拟的模拟器。译者也是一名CPS游戏的狂热崇拜者，本次翻译和摘抄Dave主页上一段关于他对Capcom的CPS基板的自述，意在与读者共同分享那些属于CPS的欢乐时光。

## 第一章 Capcom的游戏

在游戏界的历史中，Capcom是一家曾经创造了一些最为辉煌的电子游戏的杰出公司。在当时看来，这些游戏的外观显得非常精美和有规则。以下是这些游戏中的一些代表作品信息：

Makai-Mura（1985），在欧美这个游戏的名称叫做Ghosts 'N






Goblins（在中国我们称之为《魔介村》）。

Makai-Mura 的续昨 Dai Makai-Mura（1988），在欧美被称为 Ghouls 'N Ghosts（在中国我们称之为《大魔介村》），还有这个我们非常熟悉的 Final Fight（1989）（《快打






旋风》），这些游戏的图片都来自于 Capcom 当时的先进业务用街机基板：16 位的 CPS（Capcom Play System）。

在 1991 年，Capcom 在 CPS1 上发售了至今仍具备深远影响力的 Street Fighter 2（也就是我们常说的《街头霸王 2》），该游戏合理的运用了背景图层、人物活动色块、以及多层卷轴的各种效果产生的视差冲击（译者至今仍对 CPS1 的街头霸王游戏中运用 16 位显示来表现人物的肌肉轮廓的处理方式感到印象深刻），以及在当时令人叫绝的游戏配乐，一时间该游戏轰动整个亚洲乃至世界。

不过在当时，该游戏的操作（主要指出招）显得十分严谨和难掌握，新手根本无法从习惯了简单爽快的动作过关游戏的操作中很快投入到《街头霸王 2》复杂的操作系统中，大多数人都花费了大量的时间在练习波动拳和升龙拳这两个在我们现在看来简单得要命的出招指令上。不过一旦你掌握了这些技巧，一种总是想要找到谁能够击败自己的冲动便会令你对该游戏爱不释手。




《街头霸王 2》曾经被移植到任天堂的第二代家用游戏主机 SFC 上面，由于机能上的差异，SFC 上的《街头霸王 2》始终无法重现完

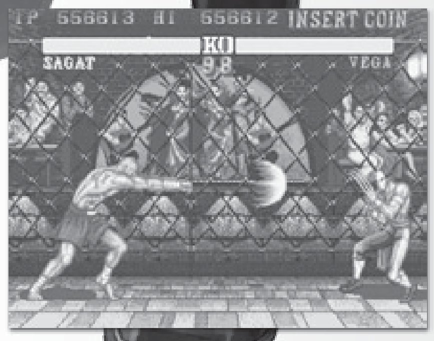


美的移植和精确的模拟（CPS1上的《街头霸王 2》是用 68000 汇编来编写的，而 SFC 采用的则是一个完全不同的 65816 处理器，这是一个基于任天堂第一代家用主机 FC 的 6502 CPU 的升级版本），不过值得庆幸的是，游戏中出色的操作感和出招、拆招感觉和策略在移植过程中被忠实的重现了，《街头霸王 2》的地位再一次得到巩固和提升，并成为了当时最为大众化游戏之一。

## 第二章《街头霸王 2》的进化

在街机上《街头霸王 2》的异常受欢迎，导致了一些非官方 Hack 版本的出现，比如在一些版本中可以允许玩家选择两个相同颜色的角色，可以使用原先无法选择的 BOSS 角色，更有一些版本可以让必杀技在半空中发出等等。Capcom 在受到这些版本的影响后，终于决定在 1992 年发售了自己的《街头霸王 2》加强版本，副标题为 Championship Edition and Turbo/Hyper Fighting，也就是我们常说的 SF2CE。（译者注：该版本对人物角色的出招平衡性做了大量的调整，开启了原先不能选择的 4 大天王可供玩家手动选择，在当时受到了极大的欢迎，很多人也是因此而真正喜欢上《街头霸王 2》这个游戏。）

**Street Fighter 2 Championship Edition 和 Street Fighter 2 Turbo**






时隔一年之后，Capcom推出了以SF2CE为基础的加强版本Street Fighter 2 Turbo，日版叫做Street Fighter 2 Dash，该版本的游戏速度相当之快。相对于SF2CE的注重稳重攻防、心理素质对抗，在SF2T中我们看到的更多是快节奏攻防转换带来的冲击感。即便是对前作十分熟悉的玩家也必须再下苦功练习才能掌握本作的操作技巧。

当胜利的天平掌握在自己的手里的时候你会考虑做什么？

开始制作副产品、T恤、家用版本移植、将游戏电影或者动画化，当然最重要的还是开发和改良优秀的源代码。《街头霸王2》仅仅是故事的起点罢了。Capcom首先想到的是将游戏中的声音通过老式的FM合成器和ADPCM压缩芯片重新录制合成，完成了结构简单但品质优秀的Q-Sound系统。在1993年，在Q-Sound系统的支持下，添加了新的动画开场，以及四个全新的角色（其中有一个简直就是李小龙的翻版），在Capcom的最新CPS2基板（Capcom Play System 2）上推出了SF系列的最新作Super Street Fighter 2（《超级街头霸王2》）。

Super Street Fighter 2

CPS2系统理论上应该要比CPS来得强大，但是从开发者的观点来看，两者并没有根本的区别，开发的思路和难度是基本呈良性递增趋势增长的。这其中最大的改变就是，一个全新的加密系统的植入，预示着对盗版技术公然的宣战。

1994年，Capcom发售了CPS2上的两款游戏，这两款游戏也奠定了Capcom继《街头霸王2》之后两个全新的格斗游戏系列分支，它们分别是：

Vampire（以吸血鬼为角色蓝本设计的街头格斗游戏《恶魔战士》）和X-Men: Children of the Atom（以美国超级漫画英雄为角色蓝本设计的《X-Men》）。

**系列的首部作品Vampire（在西方叫做Darkstalkers）和X-Men: Children of the Atom**

不过这两个作品都无法重现《街头霸王2》的辉煌，只是作为分支作品在吸引着部分

人的注意力，《街头霸王 2》成功的背后，究竟隐藏着什么秘密？

# 第三章 ZERO 和 CPS3

《街头霸王 2》真正主流的分支，要算是《街头霸王 ZERO》，在《街头霸王 ZERO》系列开发的途中，Capcom 的第三代业务用街机基板 CPS3（Capcom Play System 3）也处于开发当中，《街头霸王 ZERO》的制作，也可以说是试验 CPS2 的开发人员是否能够熟悉 CPS3 的编程环境。

**Street Fighter Zero**
**（在西方叫做 Street Fighter Alpha）**
**和 Street Fighter III**



在这些新的 SF 游戏当中，人物和背景的设计开始慢慢偏向于动画风格，游戏的时间段也设定在《街头霸王 2》之前，角色方面新加入了在 CPS 老游戏《快打旋风》中的人气角色 Guy 和 Sodom，游戏的操作风格还是老式的《街头霸王 2》，利用 CPS2 的强劲机能将人物和背景重新制作，显得十分鲜艳，配乐中则包含了许多 SF2 系列的原声混音。

于 CPS3 基板上发售的 Street Fighter III《街头霸王 3》是《街头霸王 3》的正统续集，Blocking（格挡）系统的引入被誉为本作的点睛之笔，它很好的将《街头

霸王 2》中严谨的攻防转换用另一种方式给延续了下来，同时加快了游戏的节奏和刺激程度。

不过《街头霸王 2》系列仍然占据着主流的地位，即便后来的《街头霸王 3》被多方证实是优秀的改良和继承版本，于 1988 年问世的《街头霸王》系列在 1995 年的街机业中仍让持续升温，不能说不是一个奇迹。Capcom 的 CPS2 开发仍然在继续，《街头霸王 ZERO》系列顺利开发并衍生出了两个续作。

**Street Fighter Zero 2（1996）**




# 第四章《街头霸王 2》的暗黑面

将《街头霸王 2》中的 Ryu 换成恶魔贵公子 Demitri、春丽变成一个叫做 Morrigan 的女妖、桑吉尔夫则被一位魁梧的埃及僵尸所取代。吸血鬼分支的 SF2，在西方被命名为 Darkstalkers，该系列与正统《街头霸王 2》最大的区别，莫过于创造出来的一个全新的暗黑氛围，以及在这个环境中极具想象力的吸血鬼形象，相比之下那些古怪的出招方式倒显得没什么。

**系列的首部作品**
**Vampire/Darkstalkers（1994）**

这一系列被看作是充斥着黑暗气氛的《街头霸王 2》，尤其在系列的后期，充斥着对暗黑荣誉的争夺。游戏背景的设计同样极富想象力，恶魔救世主们那种不受地心引力约束的性格，通过华丽的极具特色的背景体现出来，在这些华丽的画面下，谁能够想象这竟是一款已经使用了 9 年之久的街机基板。

**系列中最为华丽的第三作**
**Vampire Savior（1997）**




Vampire Savior（于 1997 年发售的系列第三作，国内称为《恶魔救世主》）在画面的表现上可以用富有来形容，整个游戏使用了 CPS2 基板全部的 32 兆的图像地址。这意味着如果要制作该系列的续作（比如《恶魔救世主 2》），或者需要在游戏中增加额外的新人物，就不得不去掉现有的人物才能腾出空间……

文 火花天龙剑-桂木弥生

# FIREEMBLEM GBA火焰之纹章 汉化小组访谈

## 前 言

时值国内著名火焰之纹章专题站点火花天龙剑5周年站庆之际，三部有关于火焰之纹章的汉化游戏同时发布。此后，我们特地找到了负责这次汉化工作的火花天龙剑汉化小组负责人，请他来给大家谈谈这次汉化工作的一些方方面面。

**1. 请问这个汉化工程大约是从什么时候开始筹划的？又是基于什么原因开始的呢？**

答：筹划可以说是从去年9月24日开始的。那时，既是火花成员又是狼组成员的CT找到我，说是《封印之剑》、《烈火之剑》已基本上破解，可以直接进行汉化了。就这样，我和这次的合作伙伴xade认识并开始工作了。

原因嘛，这倒是没什么特别的原因，真要说的话，那就是狼组想进行汉化，同时火花也想进行汉化。正好当时火花上已有了《封印》、《烈火》两作的剧情文本，觉得真要做起来也算是轻车熟路了。




**2. 三部汉化作品当中，汉化难度的大小顺序又是怎样排列的？与时间先后、汉化熟**


**练度等因素有关吗？**

答：现在发行的这三部作品中要论起制作难度来，首当其冲的就是《烈火之剑》了，原因很简单，那就是它的文本量是最大的，当然它也是第一个被汉化的，起初对文本的编排等等，都还不熟练。

次之的就是《圣邪的意志》了，众所周知，这部作品并不是汉化作品，其工作中更重要的是要编写相当数量的剧本。还有就是一些数据的大改动，可以说制作它的难度，全在于如何去写，去创作，去设计。



最后的就是《圣魔之光石》了，汉化这一作时，有了前面《烈火之剑》的文本编排经验，再加上此作在汉化之前做好了充分的准备，所以它的汉化，进行地十分轻松。

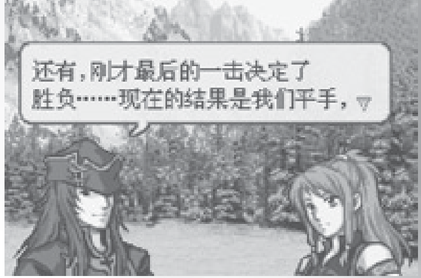
**3. 选择在火花天龙剑网站成立五周年的时候发布汉化作品，是巧合还是什么时候决定的？该决定会不会因为决定得较突然而导致汉化后期出现赶工的情况呢？**

答：怎么说好呢，起初最先的打算就是能在 NGC 的《苍炎之轨迹》发售的前一段时间推出。后来一看日历，发现 4 月 7 日正好是火花的五周年。再一想，今年又是 FE 系列的 15 周年，以及许多知名公司和游戏品牌的XX周年，真可谓是“周年年”。如此，就决定了在火花五周年时放出 GAME。




**4. 从 GBA 上面三作 FE 来看，最期待首先放出汉化的应该是封印之剑，而偏偏这部作品的汉化进度被拖在了最后呢？**

答：先从我个人的角度上来说吧，因为最早时，我就只接手主管《烈火之剑》和《圣魔之光石》，《封印之剑》，我因为个人的一些感情问题，决定不参与其的主制作，只担任一个参加者的角色，其它的剧情和支援文本的翻译已经全部由网友杀千刀的完成。至于为何《封印之剑》的汉化进度拖慢，主要还是缺少一个后期校对的主要负责人，而且人力不够，再加上《封印之剑》是 gba 上最初的

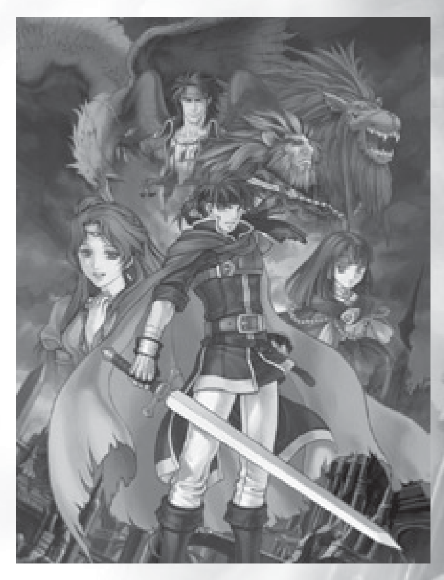



一作，系统方面很多都不完善，使测试工作难以展开，比如没有支援收集模式，导致支援对话测试困难，所以决定放到最后来处理。

**5. 从汉化者的角度来说，你们更喜欢哪部作品？或是对哪部作品投入的热情更多？**

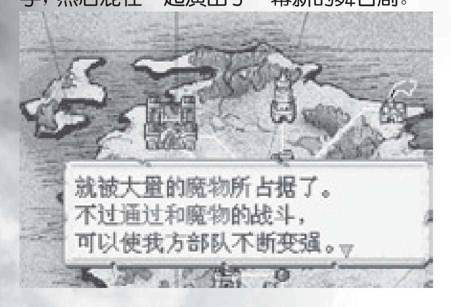
答：关于这个问题，我要分成两部分来回答了。汉化的话，我个人最喜欢《圣魔之光石》，因为它汉化起来简单。要是从制作来讲，那当然是对由我自己导演的同人作品《圣邪的意志》投入的热情最多了，毕竟那是由自己安排策划的。

**6. 最后那个同人性质的汉化作品，会不会对玩家的要求过高，比如需要对系列有一**



**定的了解之类的？**

答：同人性质的汉化作品，这样说似乎有些不恰当。虽然说《圣邪的意志》是根据《圣魔之光石》改编而来，但其中的剧本改动已是相当之大了，在这里用“汉化”来称呼，似乎就有些不对了，称之为“同人性质作品”，这是最好的。《圣邪的意志》这部作品，游戏难度的确不低，基本上是超越了 GBA 三作的固有难度，想要打好，不下点功夫可是不行的。至于说想了解这作的剧情，则完全不需要对系列有太深的研究，因为此作基本上是立的故事，把他当是一个新的故事去读，也是完全可以的。不过，如果是先玩了此作，再去玩 GBA 上的三作，就会发现，人物的定位，关系怎么都变化了？原因很简单，《圣邪的意志》就是借用了以前的人物样子和他们的名字，然后混在一起演出了一幕新的舞台剧。




**7. 一般汉化游戏都会依据汉化作者的倾向对游戏中某些参数作一定的修改，请问在这次汉化中这样的修改比重大不大，会不会影响到游戏的平衡？**

答：对于这次进行汉化的《烈火之剑》和《圣魔之光石》，我们没有进行任何的参数修改，借用光荣的公司的一句口号：“我们最注重对历史（真实）的反映。”

**8. 你们认为本次汉化放出后收到的效应是否达到预期的效果？**

答：看到很多玩家玩得很高兴，不管是玩汉化的，还是玩同人的，大家能高兴，这就是我们所想的，所要的。其它的就无所谓了。

**9. 在汉化完成 GBA 上的三作 FE 之后你们还准备对其它机种平台上的 FE 进行汉化吗？**

答：GBA 上有三作 FE，现在完全汉化完成的有两作，剩下的还有一作。火花原本打算是 4 箭齐发，三作汉化，一作同人，现在也只剩下一作。而这一作就是《封印之剑》。火花的预想是在今年内完成《封印之剑》的完全汉化。而至于其它平台的 FE，如果，这也只是如果，技术问题解决了后，会进行某一款在国内最受欢迎的 FE 系列作品的汉化。

**10. 最后你们希望对读者玩家们说些什么吗？**

答：为了玩家们能更方便地进行游戏，也为了可以用自己的语言去诠释自己心爱的游戏，汉化者们付出了许多。作为玩家的我们不必用那些华丽的词藻去赞美他们，因为当我们全心全意地去玩他们所汉化的作品，并且从中真正得到了游戏的乐趣时，这就是我们对他们，对这些无私的汉化者们最好的感谢。

**更多最新汉化消息请访问火花天龙剑官方主页：http://fe2000.yeah.net**



文 Yuuki

# 游戏拾零

## 帝国战机 CRISIS FORCE

推出时间：1991

厂商：KONAMI

机种：FC

游戏类型：STG

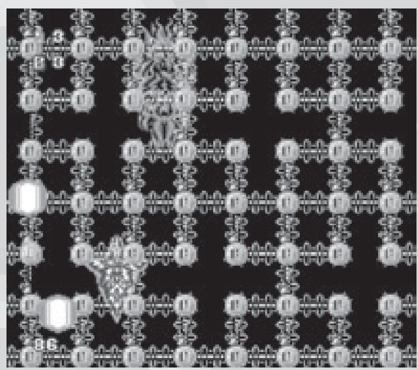
KONAMI 手下的又一射击力作，由于“《沙罗曼蛇》系列”的大名在外，《帝国战机》能得到大家的认可，也能反映其出色之处。确实从各方面看来，《帝国战机》都有了准 16 位机游戏的感觉。全屏的游戏画面有着细致并充满特色的背景，在某些关卡还尝试加入了渗透、渐隐等当时而言的新感觉技术，另再搭配上鲜艳的色彩渲染，在视觉上的冲击是不言而喻的。只是受机能所限，在一些活动单位较多的情况下（特别是双人游戏时），还是存在屏闪的现象，这也算是游戏画面整体表现的一丝瑕疵吧。




游戏中的战机存在变形和合体系统。首先战机能自由进行三段变形，每种形态都对应一种不同攻击方式的武器，包括前方强攻型、保护圈前后防卫型、跟踪型，这给了玩家更灵活的选择方式，根据不同境况采用最适宜的攻击。综合看来还是最高等级的跟踪激光最实用，至于第二种机身周围回旋的保护光圈虽可以挡掉大部分子弹，但毕竟火力方面太弱，一昧使用该形态只会让自己陷入越发被动的境地。至于合体系统则依赖于游戏中一种特殊道具的积累，当积累到 5 个后两机只要互相接触就会自动合体为一鹰型的大战机（单人游戏时则会强制合体），合体后随即会出现时限，当然此时如果继续取得特殊道具则可增加短暂的一段时间。

要说该游戏真正不够完美之处，恐怕就是射击的实体感了，游戏中击中目标的那种感觉很轻很“飘渺”（包括音效也是如此），这点我还是更喜欢“《沙罗曼蛇》系列”的感觉。不过让人奇怪的是，这么些年了为何没推出续作呢。





**相关秘技**

* 15 条命：游戏标题画面输入 KONAMI 御用指令“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、START”。

## 龙珠Z II 激神弗利萨
## (DRAGON BALL Z II GEKISHIN

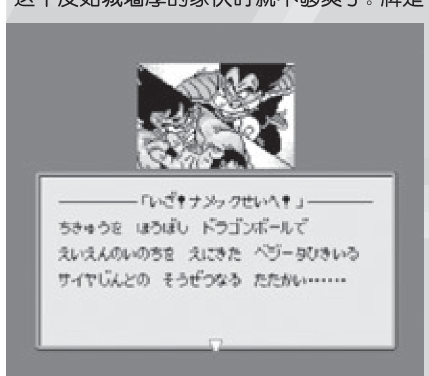
**推出时间：1991**
**厂商：BANDAI**
**机种：FC**
**游戏类型：RPG**

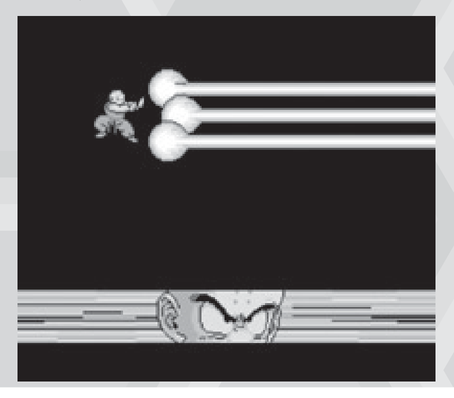
90年前后，鸟山大神和他的“龙珠”孩子们俨然一副统治者姿态引领着日本动漫潮流，那时候的天空飘散的是元气玉的故事，那时候的大地镌刻的是 7 颗水晶球的传说，那时候的青少年口中谈论的是不可思议的胶囊仙豆和强与更强的赛亚人。在此风潮下，那美克星与弗利萨作为系列 RPG 第二弹的舞台和主反派降临 FC，而这段剧情也被认为是《龙珠》故事中最经典的一段剧情，是整个故事的分水岭。

与前作单薄的系统构架和简短剧情相比，本作有了质的飞跃。游戏完美遵循着原作的剧情，贝吉塔侵攻结束后，为拯救地球的神与龙珠，布尔玛一行开始了那美克星之旅，然而这个龙珠诞生之地同时也正受着另两股势力的侵袭——单枪匹马的贝吉塔和强悍残暴的弗利萨团伙。仔细想来，真的好多充满个性的人物和经典场面啊，与基纽特种 BT 部队的大对决，短笛与内鲁的同化，贝吉塔之死……在丰富剧情的基础上各种纷纷繁繁的要素也相当系统地加入到游戏中，角色、道具、必杀技等等，书中有的在这几乎都可以看到。在众多必杀技中超喜欢小林的气圆斩，总觉得切割的感觉应该比燥气弹那类爆炸性必杀技更有杀伤力，不过在对付弗利萨这个皮如城墙厚的家伙时就不够爽了。牌是




游戏的关键道具，无论是移动还是战斗都得依赖它进行，牌上除了主属性外，上下角的点数影响着移动的远近以及战斗中的攻防能力和先后，而在修炼等小游戏中，你甚至可以玩到经典的“21 点”等。



就游戏流程而言，但凡《龙珠》Fans 都应该没什么问题，不过如果游戏中过多逃避战斗，则可能遭到邱夷、萨博等人的凶狠狙击。游戏中有个 Bug 或许很多朋友都知道了，具体情况我也记不太清楚，大致是小林一伙到那美克星初期行动时，在陆地上行走若碰到并完成龟仙人的举石头修炼，就可以获得大量的经验值。这样不需等到后面进行重力训练即可将部分角色的能力练到极限，用这种战斗力去和基纽特种部队进行群 P 的感觉真是很棒，哈哈。

## 兔宝宝全明星冒险

(TINY TOON ADVENTURES ACME ALL STARS)

推出时间：1994

厂商：KONAMI

机种：MD

游戏类型：ACT

兔宝宝（宾尼兔）是华纳的超级卡通明星，早在 1940 年它就上演了自己的处子 Show《一只野兔》，两年后获得奥斯卡金像奖提名，其后一共出演了上百部影片，并在 1995 年荣幸步入好莱坞名人堂。而让国内观众最熟悉的当然要属 1996 年与 NBA 巨星乔丹共同演绎的《太空大灌篮》以及 2003 年的《华纳巨星总动员》。顽皮与活力永远写在兔宝宝的脸上，它与身边的众多伙伴共同谱写了一部漫长的动画史诗。

在 FC 上登场的游戏《兔宝宝》有着相当的人气，当然，当时那个游戏给人较深印象的恐怕还是其极具挑战性的难度。与之相比，本作的难度不值一提。《兔宝宝全明星冒险》完全是一部轻松的运动 Show，由一段简短的故事串联着数个简单易上手的运动游戏，包括足球、篮球、障碍赛跑、保龄球以及打地鼠，其中足球、篮球都是3VS3的“斗牛”赛，障碍赛跑里存在许多“陷阱”，而打地鼠更可以连同竞争对手一道攻击……游戏的操作不需多费口舌，大家一玩便明。为了使游戏更具卡通效果，每名角色都设定有不同的特技，消耗的是相应的特技气力槽，在使用完后该气力槽会自动缓慢恢复，所以不必吝惜，多善加利用吧。




### 相关秘技

* 练习模式：在标题画面按方向键左右可以选择所有比赛项目进行练习（这应该不算什么秘技吧）。

* 观看制作人员名单：在 Password 模式中输入“Montana Max、Montana Max、Elmyra、Elmyra”（这应该算是最无聊的秘技吧）。

* 足球必胜法：使用 Fifi 的特殊技将对方门将“送”出场，然后……（这……够邪恶）

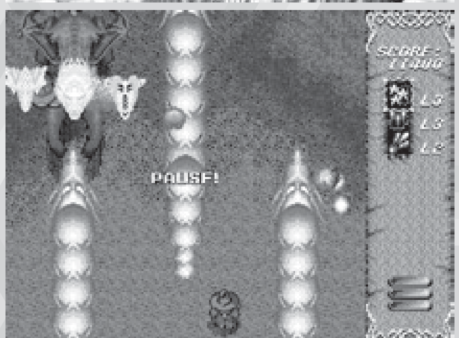
# 闪光传说 (TWINKLE TALE)

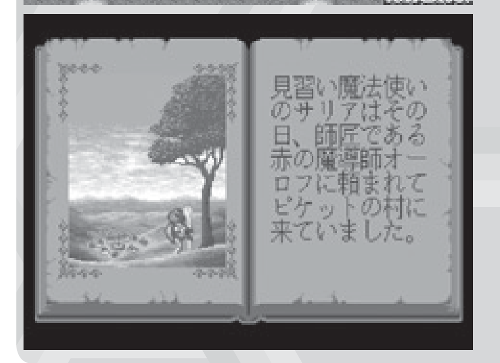
推出时间：1992
厂商：TOYO RECORDING
机种：MD
游戏类型：STG

一直以来眼睛都盯在“《雷鸟》系列”、《大吟酿》等正牌射击游戏中，竟差点漏掉MD上这部如此动人的魔女射击力作。厂商名气并不重要，重要的是游戏品质能否让人信服，《闪光传说》就属于“无名有实”那类游戏的代表。

遥远的过去，世界曾是一片静寂的黑暗，不知何时开始产生了红、绿、蓝三色光辉，它们互相对立并不断冲突，维系着世界的平衡，而在这期间又诞生了银以及黑暗这两色光辉。随着时间的流逝，它们的力量渐渐被一股神秘的意志所镇压，战意得以调停，五色光辉演化为五个不同区域，并共同组成了阿尔弗里昂这块神境般的和平大陆。然而野心的滋生打破了大陆的和平，黑之魔法师的作乱让世界日渐危险，游戏的主角见习魔法师萨里亚在取得占卜婆婆三件秘宝后，紧随师傅红之魔法师的步伐拉开了一段新传说的序幕……




游戏的风格洗练与流畅，血格随着游戏的进程会得到增加，但这并不意味着会越来越轻松，恰恰相反，游戏后段敌人那眼花缭乱的攻击着实让人不敢大意，不过这才是魔法大战的真意嘛，就让这满天花雨来得更猛烈些吧。萨里亚拥有三种常规攻击魔法以及大旋转光球和火龙两种超级魔法，常规魔法都可以取得三级的提升，不过在被击中后当前使用的魔法等级会下降（这与前面的《帝国战机》是一样的）。游戏中许多关卡都存在分支版面，这也为好探险的玩家提供了新的空间。正如前面所说，游戏的流畅或许往往会使人越发杀得性起，从而忘记了“步步为营”这一STG稳中求胜的真理，分寸，大家自己好好把握吧。

相关秘技

* 选关：在游戏刚开始的“Story Book”画面时，按住“左上+A+C”之后按Start。

# 毁灭武器 (RUIN ARM)

**推出时间：1995**

**厂商：PLEX/BANDAI**

**机种：SFC**

**游戏类型：ARPG**

一个类似于《FF7》里魔晃都市的城市在一个巨大爆炸闪光后化为了火海，一个类似于 Macross 的巨型机器人在火海中似乎搜寻着什么，看似一个典型的科技时代破坏传说的开场，然则故事的背景却是一个机甲与魔法共融的超文明时代……

《毁灭武器》那 1.5 头身的角色真是 Q 得不能再 Q，让人想起 SS 上那个 ARPG《魔法骑士》。不过光从这点来看，并不能反映游戏的整体。游戏有着标准的 ARPG 设定，道具、装备都相当丰富，在装备上更细致分为左右手和







身体，对应不同按键就可使用各种装备。更有意思的是，角色的能力值可以随时进行一定程度的自由分配，选择做一个“体力达人”或“攻击利器”或“铜墙铁壁”全由玩家自己作主。游戏可两人协力进行，而在单人模式下另一名角色则以 NPC 形态出现，当然，协力必杀技也是不可缺少的要素。

综合看来，该游戏与“《圣剑》系列”或《天地创造》这类 SFC 上顶级 ARPG 相比自然还存在一定差距，但给自己些许时间好好体验下，或许你就能发现其独有的魅力。这就好比好莱坞的大制作影片与港台的小制作影片，过多进行比较没什么意义，只要好看我们都接受。

# 紫炎 (SHIEN THE BLADE CHASER)

**推出时间：1994**

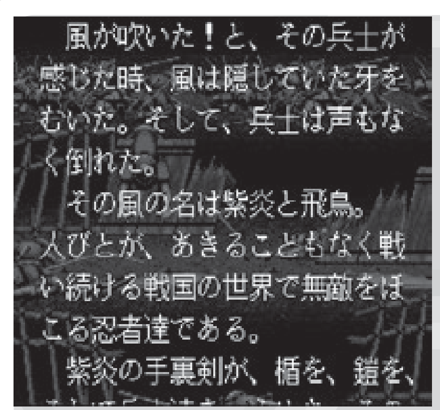
**厂商：DYNAMIC/ALMANIC**

**机种：SFC**

**游戏类型：ACT**

日本战国庆长二十年（1615）五月的大坂夏之阵，德川家康灭亡丰臣氏，最终统一了整个日本。同年的七月十三日改为元和元年，其后至幕末二百五十年间未有战乱，因此在历史上，江户幕府称这一事件为“元和偃武”。忍者紫炎和飞鸟就是这场战事中的传奇人物，如风般轻隐加之迅雷般的速攻，









念力与忍术的完美结合，两人的出击无往而不利。然而在战事的关键时刻，敌方中出现了一异形，飞鸟也突然下落不明。为了战事大局，为了同伴，紫炎孤身闯入了这最后的异形风暴中。

游戏采用了当时较为新颖的第一人称视角，加之横向的自动卷轴画面，让人不禁想到著名的街机光枪射击游戏《野狼行动》。苦无和手里剑是紫炎的常规武器，其中苦无不但能对主角面前的敌人进行攻击，也可防御敌方的利刃和手里剑攻击，配合不同方向按下按键苦无会拉出一道紫色火炎进行攻击或防御，这种感觉确实很棒（AB 两键分别控制不同的挥动速度）。到了游戏后面，敌人的手里剑速度会变得越发快且刁钻，让人防不胜防，所以在进入正式游戏前最好在练习模式下进行充分的练习。至于忍法书卷毕竟数量有限，非王道，需要但不可依赖。

## 牧场物语64
## (HARVEST MOON 64)

**推出时间：1999**
**厂商：MARVCOME/VIS**
**机种：N64**
**游戏类型：SLG**

告别钢筋混凝土的冷漠，告别城市工厂的喧嚣和污染，告别勾心斗角的复杂人事关系，在这里，在一个依山傍水的宁静小镇，与一些友善的邻居为友，与自己喜爱的宠物为伴。日出而耕，日落而息，放目而去的是黄土绿地蓝天白云，耳鼻畔萦绕的则是鸟语花香。春赏夜樱，夏望繁星，秋看霜菊，冬会初雪，能得如此生活，夫复何求呢。

《牧场物语》编织了一个很多人想但却无法实现的美梦，






也正是凭着这一创意，该游戏声名鹊起，成为了又一个多平台制霸的游戏界弄潮儿，从 PS 版到 PS2 版再到 DS 版，MARVCOME 一招鲜吃遍天下。而从男生版到女生版的多版本设定，也显出 MARVCOME 对玩家群体的全方位照顾与体贴。至于游戏本身的攻略，还用多说吗？在这里，人生如游戏，游戏既人生，日子该怎么过全在大家自己。



## 伍佑卫门大冒险
**(GOEMON'S GREAT ADVENTURE)**

**推出时间：1999**
**厂商：KONAMI**
**机种：N64**
**游戏类型：ARPG**

大盗伍佑卫门又出发咯，KONAMI 创造的这个江户小子的形象虽然早深入人心，但其原型相信很多朋友不一定了解。伍佑卫门实为安土桃山时代的一位盗贼头目，其身世更是令人吃惊，据说他是中国明朝皇帝神宗一臣下之子，他之所以会出现在日本是由于寻父之故。到日本后，伍佑卫门不但成为了明智光秀的养子，还与真田十勇士中雾隐才藏成为同门。光秀死后，伍佑卫门偶然得知杀死他亲父和养父的都是丰臣秀吉，因此抱着“ 毁灭丰臣天下 ” 的决心，组织起盗贼团进行对抗。

回到游戏中，除却 3D 角色和场景造型外，充满江户时代风情的画面和音乐仍为我们所熟悉，光灿灿的金币和大烟斗昭示了一段伟大冒险的开始，不要再犹豫，赶紧加入吧。




### 相关秘技

* 四角色模式：在四个手柄接口都接有手柄的情况下，使用 P1 或 P2 于各关收齐 44 个通行证，然后用 P3 和 P4 按下 “C- 右 +Start”。

* 各角色新服装取得：在打开四角色模式的情况下，前往 “Prediction” 屋子，即可取得每名角色的新服装。

* 使用同伴攻击：在双人游戏模式中，一人趴下地上，另一人跳到其上即可被背负，然后按 Z 键即可用背上的同伴进行攻击。

* 无限生命：去餐馆买份寿司可增加一条生命，接着到旅馆进行存盘并复位游戏，你又将获得 100 个金币，重复上述步骤即可获得无限生命。

# 魅力大放送 经典全不留
# 家用游戏BOSS风暴

文 模拟小伙柴

还记得一个夏天，手指搓红了两片，汗水淌湿了一脸，看屏幕火花四溅……

还记得一个游戏，整天霸占着机器，脑海充满了战意，世界像失去重力……

不经意间游走到 EZ 社区的精品游戏论坛，试图寻找一些久违的刺激来激励自己松弛已久的神经。在纷纷杂杂密密麻麻的帖子堆里，忽然发觉有一标题似乎特别耀眼，这一瞬，如同咒怨缠身的身体突然解除了封禁，半耷拉着的眼皮顿时撑了起来，双目就像成功进化的万花筒写轮眼般有了夺魂掠魄的奇力，该帖子大名——“[ 经典游戏 Boss 纪念三部曲 ]- 家用机篇 ”。

这篇完全由网友发动的帖子，在十天左右的时间里，就再现了百余名曾经带给我们无限挑战动力的经典 Boss，而这其中又以FC游戏居多，可见大家的“红白情结”是多么之深。感谢楼主 xkseraph 的策划，也感谢哈曼 · 嘉、G.Zata、duzhongxu、peitaro、omega-x、xl0099、r_yashiro、yamazaki98、爸爸妈妈（网名）等人的鼎力支持，没错，要感动，那就让感动来得更强烈些吧！（以下未标明机种的皆为 FC 游戏）

001





《人间兵器》最终 Boss，也就是主角的长官。

002



《忍者猫》最终 Boss，“飞天蝙蝠猫”？！

003



《踢王》最终 Boss，这情形颇有《恶魔城》终战的感觉。

004



《松鼠大战 1》最终 Boss，雪茄猫老板倒是带着几分慈祥嘛。

005



《赤影战士》最终 Boss，赤与青之对决！

006



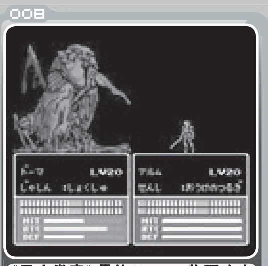
《松鼠大战 2》最终 Boss，猫老板进化为铁皮号！

007



《冒险岛 4》最终 Boss，可爱的南瓜巫师。

008



《圣火徽章》最终Boss，物理攻击无效的异型……

009



《三目童子》最终Boss，主角的机械克隆版。

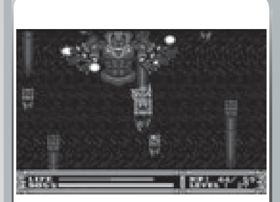
010



《诸葛孔明传》的最终Boss们，该役之热血度更甚于葫芦谷！



011



MD《斗技王》最终Boss，能力不算强，但受空间限制，难度不低。

012



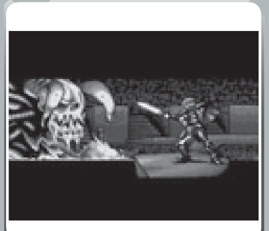
MD《恐龙兄弟2》最终Boss，亘古与未来之战！

013



MD《兰古瑞萨2》最终Boss，其实不算真正的…原因大家都知道吧。

014



MD《光明力量1》最终Boss黑暗龙，GBA版的比较帅，嗯。

015



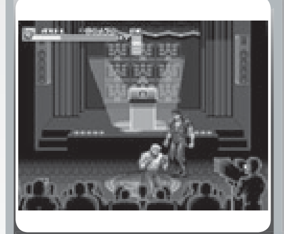
MD《光明力量2》最终Boss西奥，除了HP多点，魔法BT点，无他……

016



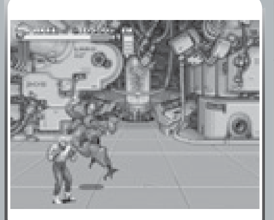
MD《光之继承者》最终Boss，丑陋如斯……当斩！

017



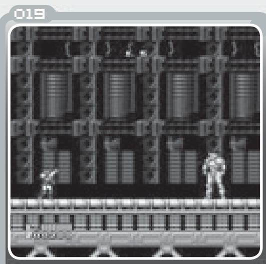
MD《怒之铁拳》最终Boss之一，根据第六关的不同选择，会有两个最终战。

018



MD《怒之铁拳》最终Boss之二。

019



《特救指令》最终Boss，能用超级武器虐之实在痛快。

020



《怪鸭历险记》最终Boss，用掉在地上散开的那种子弹打不费吹灰之力……

021




《双截龙II》最终Boss，皮粗肉厚的傻男人……

022



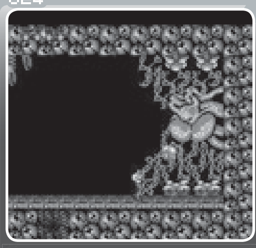

《双截龙III》最终Boss埃及女王，不，应该是Sex Mistreat Queen……

023




《加纳战机》最终Boss，超文明的物种很流行嘛。

024



《魂斗罗》最终Boss，这颗心脏应该是大家见得最多的了。

025



《魂斗罗力量》最终Boss，兄贵在这些年似乎已不太吃香了。

026




《重装机兵》最终Boss，核心电脑么……

027



《超级魂斗罗》最终Boss美人兽，应该是大家见得第二多的……

028



《怒III》最终Boss，如果有枪的话，一发子弹就可以送他升天。

029




《热血冰球》最终Boss，真不知该不该用Boss来称呼……

030



《热血格斗》最终Boss两只老虎，不过这里有4只，明白了，动物园。

031



《赤色要塞》最终Boss，貌似火力强劲的大坦克。

032



《沙罗曼蛇2》最终Boss，颇有想象力的造型，不过弱得可以……

033



《洛克人1》最终Boss，经典噩梦的终点，终于可以醒来了。

034



《古巴英雄》最终Boss，总统府屋顶上作威作福的BT。

035



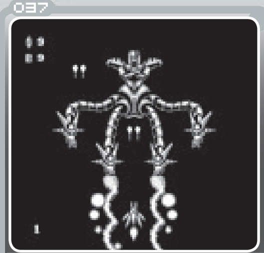
《SD总决战》最终Boss，那个脑袋倒有几分沙鲁原始版的感觉。

036



《剑之达人》最终Boss，下面的魔镜才是梦魇制造者。

037



《帝国战机》最终Boss，龙头摧毁之日也是Boss终结之时。

038



《1944》最终Boss，这个忘了……是武藏还是大和？

039



《鬼屋历险》最终Boss，万圣节产物，大南瓜小南瓜，My God。

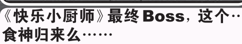
040



《菲力克斯猫》最终Boss，为何很多博士都是万恶的呢……

041





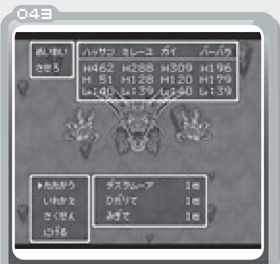
《快乐小厨师》最终Boss，这个…食神归来么……

042



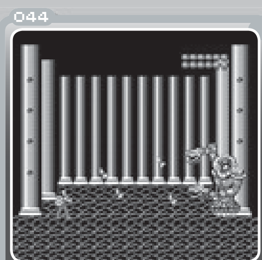
SFC《沙罗曼蛇3》最终Boss，大家想到什么了么，没错，天顶星人。

043



SFC《勇者斗恶龙6》最终Boss恶龙，勇者样，刚把带！

044



《未来战士》最终Boss，不伦不类的样子比较讨厌。

045



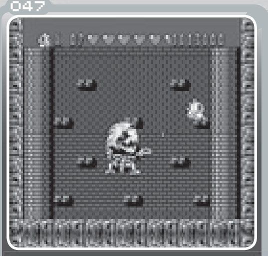
《脱狱2》最终Boss，火力很猛的直升飞机。

046



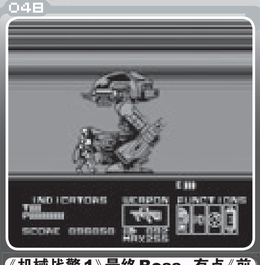

《SD街头快打》最终Boss，即使是胡子半机械人也依然卡瓦伊嘛。

047



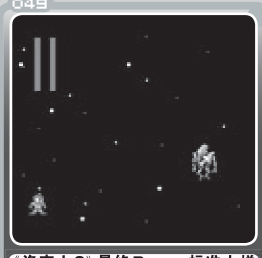
《泡泡龙2》最终Boss，样子虽Q，但不好欺负啊。

048




《机械战警1》最终Boss，有点《前线任务》机甲的感觉。

049



《洛克人2》最终Boss，标准小样……

050



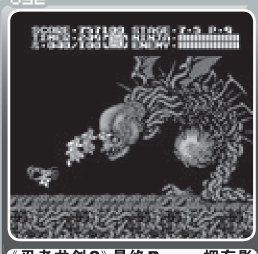
《洛克人3》最终Boss，博士样开窍了，瞧这气势。

051



《忍者龙剑3》最终Boss，为什么弱点要暴露那么明显呢……

052



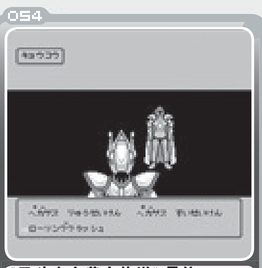
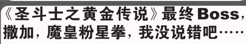
《忍者龙剑2》最终Boss，拥有影分身，此一战可谓痛快淋漓的享受。

053




《超级马里奥2》最终Boss，怎可少了它，我们可爱的库巴。

054

《圣斗士之黄金传说》最终Boss，撒加，魔皇粉星拳，我没说错吧……

055



《热血物语》最终Boss山田，球棒、不良、热血青春。

056



《魔鬼总动员》最终Boss，瞧我们的古烈，躲在电视里想当明星啊……

057



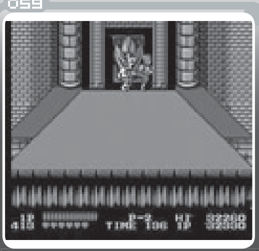
SFC《火焰纹章 圣战系谱》最终Boss尤利乌斯，真极皇者！

058



《联合大作战》最终Boss，会用手挡住核心也算一种无赖了。

059



《双截龙》最终Boss，这个，不用多说了……

060



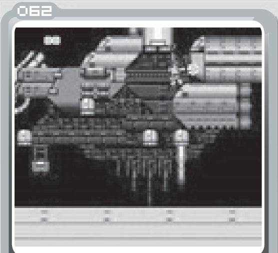

《怪鸭历险2》最终Boss，从头蹦到尾的游戏，打Boss也是如此。

061




《怪鸭历险1》最终Boss，该伯爵样不知会不会吸血。

062



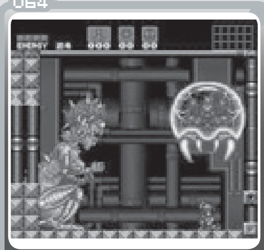
《希魔复活》最终Boss，总觉得最终Boss应该是最后直升机里的希魔……

063




《成龙之龙》最终Boss，先冲击波后绝招，如此下来就差不多了。

064




SFC《超级银河战士》最终Boss，水母脑袋+半兽人，不简单。

065




《成龙闯关》最终Boss，这个…人不可貌相……

066



《影子传说》最终Boss，滞空太长是很危险的。

067



《洛克人6》最终Boss，还是博士，还是大型机械。

068



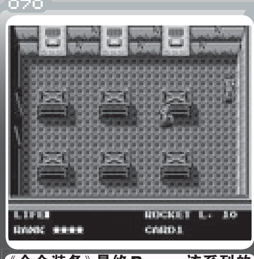
《洛克人5》最终Boss，发射的那个算是浮游炮么……

069



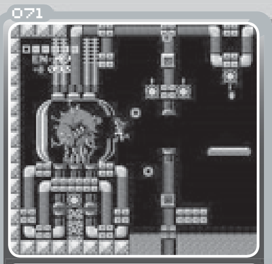
《洛克人4》最终Boss，这回博士还算隐藏得比较好。

070



《合金装备》最终Boss，该系列的粉丝们，感动吧，这就是最初。

071



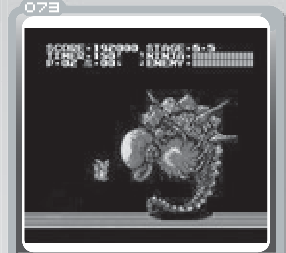
《银河战士》最终Boss，萨姆斯样，多有Feeling的造型啊。

072



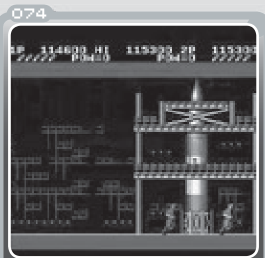
《米老鼠》最终Boss，长牛角的巫女，得，算我少见多怪……

073



《忍者龙剑传》最终Boss，记得有次我竟然冲到其背后去了……

074



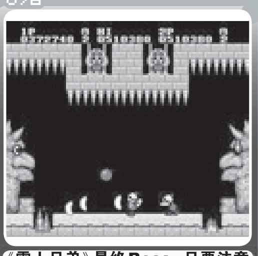
《绿色兵团》最终Boss，用火箭炮摧毁火箭，双人合作更有恃无恐。

075



《超级马里奥3》最终Boss，库巴样的又一最期。

076



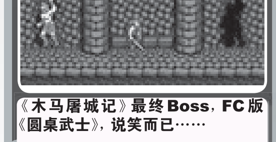
《雪人兄弟》最终Boss，只要注意万恶的泡泡，剩下的就没什么了。

077



《兔宝宝》最终Boss，对于这招，在下也只有一个字——绝啊。

078



《木马屠城记》最终Boss，FC版《圆桌武士》，说笑而已……

079



《火炮》(？)最终Boss，又是大圣堂的决战，吴宇森模式嘛。



080



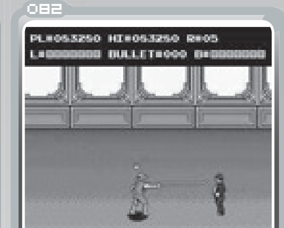
《萨尔达传说2》最终Boss，貌似影子战士……

081



《柯纳米世界》最终Boss，真是群英荟萃的动人场面。

082



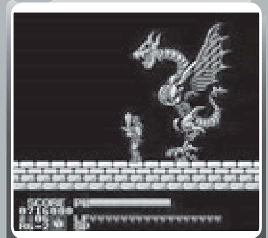
《鳄鱼先生》最终Boss，那肚腩……真的能行么……

083



《王子外传》最终Boss，初步鉴定，短笛大魔王手下，以上。

084



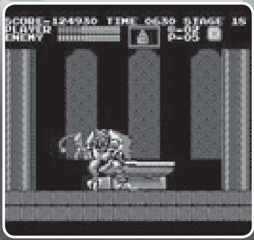
《斧头战士》最终Boss，这个算是ACT版的《勇者斗恶龙》吧。

085



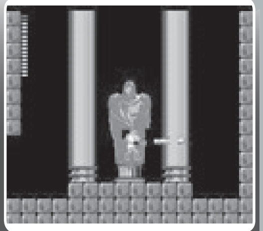
《蝙蝠侠》最终Boss，小丑样，还是崇拜你啊。

086



《恶魔城》最终Boss，万死不辞的伯爵样，抽，给我狠狠地抽。

087



《恶魔城2》最终Boss，少了分骄狂，少了分刺激。



088



《恶魔城3》最终Boss，这回打得天崩地裂，连老窝都不保了。

089



《忍者蛙》最终Boss，拳拳到肉的游戏，不知最后能否将Boss也一招吹飞。

090

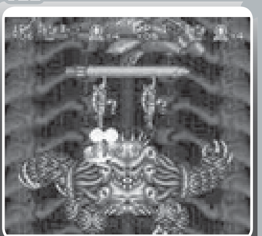


SFC《阿拉丁》最终Boss，这真是为了爱情赴汤蹈火了。

091

SFC《格斗种族》最终Boss，女王样？！看两人那兴奋的样子。

092



SFC《魂斗罗3》最终Boss，兄弟齐心，其力断金。

093



SFC《超级大金刚》最终Boss，鳄鱼海盗，体态倒是够丰满了。

094



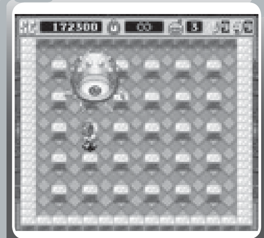
SFC《米老鼠神奇大冒险》最终Boss，米奇将军之困兽之斗。

095



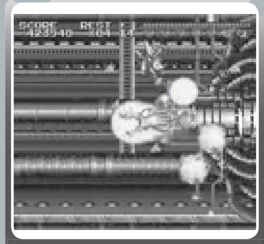
SFC《伍佑卫门》最终Boss，如此弱智的攻击方式，难怪伍佑卫门那一脸不屑。

096



SFC《超级炸弹人2》最终Boss，大眼异型，这个就够可爱了嘛。

097



SFC《火箭骑士》最终Boss，很有魄力的样子。

098

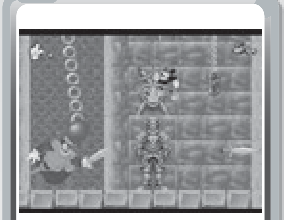
SFC《忍者神龟4》最终Boss，以自由女神的名义而战。

099



SFC《狂野之枪》最终Boss，浓浓的西部风情，牛仔的魅力真的难挡。

100



MD《米老鼠冒险》最终Boss，标准的骑士对决。





文 M92F

# 生化危机 正史简阅

BIOHAZARD

CAPCOM究极大作《生化危机4》于NGC上推出以来好评如潮，其革命性的系统进化让游戏有了前所未有的高灵活性和刺激感，若不是帅哥里昂的面孔在一旁提醒，还真容易让人误以为是在玩《MGS》。然而，在众多Fans眼中，该作的剧情构架几乎是可作为一部独立的外传存在。没有了丧尸，对手变成了邪教徒，过去的剧情几乎都未有明确的关联。不过没关系，毕竟里昂与艾达之间还维系着我们的期望，尤其是里昂最后那句“她…是我心里一个抹不去的老朋友……”，这也注定了我们还将与威斯克们重逢，还能了解到H.C.F.的进一步计划。

根据英国最新一期游戏杂志《Playstation World》消息，CAPCOM所开发的《生化危机5》会有SONY新主机PS3版本（不过还不知是否会有微软、任天堂的新主机版本），或许在5月E3展可能会有更多消息公布吧。另外根据小林裕幸之前公布的访谈内容，由于《生化危机4》大受好评，所以他们决定新作将会延续《生化危机4》的创新发展，展对崭新的故事架构、剧情发展做延伸，创造全新的“《生化危机》系列”。在这破旧立新之际，不妨让我们再简单回顾总结这段生化正史，相信这也是众多Fans的兴趣所在。（由于资料来源比较琐碎，其间的错漏之处，还望大家包涵指正）




## 萌芽期

**1962年**

建筑家乔治·特雷弗受奥斯维尔·E·斯班塞委托，设计并建造洋馆（阿克雷研究所）。

**1967年11月10日**

为庆祝洋馆竣工，斯班塞邀请特雷弗一家前往做客。先行到达的特雷弗之妻杰西卡和14岁的女儿莉莎却被捕并投入病毒试验中，其中杰西卡在试验失败后被处理。

**1967年11月13日**

由于工作的原因而晚些时候起程的特雷弗抵达洋馆，随后被捕并监禁。

**1967 年 12 月 01 日**

特雷弗死亡。

**1967 年 12 月 04 日**

斯班塞、詹姆斯 · 马库斯、爱德华 · 阿什福德共同发现了始祖病毒。这也标志着“T病毒计划 ” 的开始。

**1968 年**

斯班塞、马库斯、阿什福德一同创建了“伞”(UMBRELLA) 制药公司。不久阿什福德死亡，之后其子亚历山大 · 阿什福德于南极建立了独立研究所。而此时的马库斯则成为了“ 伞 ” 的干部养成所所长。




## 发展期

**1978 年 6 月 3 日**

马库斯得意学生阿尔伯特 · 威斯克（18 岁）和威廉 · 巴肯（16 岁）在斯班塞的示意下将他秘密处决。

**1978 年 7 月 29 日**

干部养成所被封闭（转为地下研究所）。

**1978 年 7 月 31 日**

威斯克和巴肯被调往阿克雷研究所担任主任研究员。

**1981 年 7 月 27 日**

阿列西娅 · 阿什福德（10 岁）受任于南极研究所的主任研究员。

**1983 年 3 月 03 日**

亚历山大 · 阿什福德神秘失踪（被阿列西娅当作病毒试验体）。之后，阿列西娅之兄阿尔弗雷德成为了阿什福德家的当家。

**1983 年 12 月 31 日**

阿列西娅假借事故掩人耳目，将自身投入了长达 15 年的 T-Veronica 病毒试验中。

**1988 年 7 月 01 日**

洋馆神秘的“ 女性试验体 ”（莉莎）被投入到“ 复仇女神 ” 的寄生试验中。该试验标志着巴肯 “G 病毒计划 ” 的开始。

**1991 年**

巴肯正式立案的“G病毒计划”得到“伞”的认可。此时威斯克调往情报部的申请也获得了批准。

**1995 年**

巴肯调入浣熊市内的地下研究所。阿克



雷研究所的继任主任研究员为约翰。

**1995 年 7 月 31 日**

威斯克和巴肯将阿克雷研究所的“女性实验体”处理，但其凭借惊人的生命力存活下来。

**1996 年**

威斯克成为浣熊警署 S.T.A.R.S. 队长。

## 爆发期

**1998 年 5 月 11 日**

位于阿克雷研究所病毒外泄，“生化危机”开始漫延。其后，附近连续发生多起猎奇事件。

**1998 年 5 月 20 日**

浣熊市外发现丧尸袭击女性尸体，并发现大型犬类怪兽。次日发表的《浣熊时报》中对此加以了头条报导。警察署长布莱恩在会议上制定了《浣熊市警紧急行动纲领》。与此同时，“伞”为了得到生化兵器的实战数据，指使 S.T.A.R.S. 组成特别行动小队介入该事件调查。



**1998 年 7 月 22 日**

原职美国海军少尉的比利·康因被控于一次非洲执行任务中“虐杀23人”的罪名而被军事法庭判处死刑。

**1998 年 7 月 23 日**

S.T.A.R.S. 的 BRAVO 小队正式授命调查“生化危机”事件，但不久就失去了消息。同日，担任囚犯移送任务的两名执行人员死亡，比利开始逃亡。这时马库斯的 T 病毒出现于列车上。(《生化危机 0》开始）



**1998 年 7 月 24 日**

为继续“生化危机”事件的调查以及 BRAVO 小队的搜索，S.T.A.R.S. 的 ALPHA 小队向洋馆出发。(《生化危机》开始）

**1998 年 7 月 25 日**

处理场爆炸。成功逃离的蕾贝卡与比利告别后，又立刻赶往洋馆。(《生化危机 0》结束）同日洋馆爆炸，克里斯、吉尔、巴瑞、蕾贝卡成为两支特别行动队中的生还者（当然还有威斯克和布拉德）。(《生化危机》结束）

**1998 年 7 月 29 日**

“伞”认定威斯克死亡。威斯克得以成功脱离“伞”，并于随后正式加入 H.C.F.。

**1998 年 9 月**

S.T.A.R.S. 对“伞”提起公诉因证据不足而失败。随后克里斯、巴瑞离开浣熊市展开欧洲之行。



**1998年9月中**

为了防止秘密泄露，“伞”派遣特殊部队“HUNTER”潜入巴肯博士的研究室强行回收研究成果“G病毒”，唯一幸存者汉克成功回收了“G病毒”。但同时病毒以老鼠为媒介加速了传播。之后丧尸集团向警署发动袭击。



**1998年9月28日**

以救助市民为目的的特别行动队U.B.C.S.(“伞”的生化危机对策部队)出动。吉尔也开始她的Last Escape。(《生化危机3》开始)

**1998年9月29日**

里昂与克莱尔到达浣熊镇。(《生化危机2》开始)

**1998年9月30日**

“伞”欧洲支部为获取实战数据，将“复仇女神”投入浣熊市。同日，浣熊市的地下研究所爆炸。里昂、克莱尔、莎瑞逃离，艾达下落不明。(《生化危机2》结束)第二天美国议会通过决议将浣熊市爆破。而吉尔在爆破之前也成功逃离。(《生化危机3》结束)

**1998年12月**

克莱尔于“伞”巴黎研究所被捕。(《生化危机:代号维罗尼卡》开始)

**1998年12月22日**

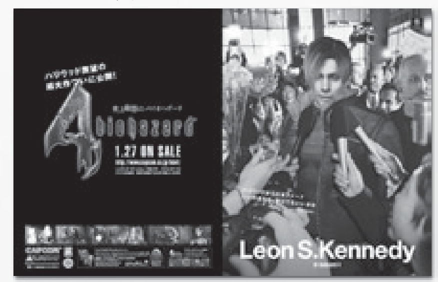
克莱尔被遣送往洛克福德岛。

**1998年12月27日**

H.C.F.为了夺取“T病毒”而攻击洛克福德岛。此时克里斯为了营救克莱尔也来到该岛。同日南极研究所爆炸，克里斯和克莱尔乘机安全逃脱，而威斯克则通过潜艇离开，同时带走了身染T-Veronica病毒的史蒂夫的遗体。(《生化危机:代号维罗尼卡》结束)

**2004年秋**

已成为美国总统直属秘密特工的里昂于西班牙某部落邪教徒手中成功救出总统女儿阿什莉，其间与艾达重逢。(《生化危机4》)






## 浣熊市简介（RACCOON CITY）

浣熊市这一“生化危机”爆发的核心之所位于美国西部，是一座约 10 万人口的小城市。1988 年麦克·沃伦当选市长，并与“伞”建立了密切关系，1993 年后，浣熊市警署署长布莱恩·艾隆斯更是接受了“伞”的贿赂，成为其旗下一工具。截至事件爆发的 1998 年，这十年来浣熊市几乎成为了“伞”的附庸，市内拥有多处“伞”的研究设施，包括地下大规模的研究所。



文 三代目风影

# 疯狂节奏 红色旋律 Beatmania II DX 11模拟器 SSRMAX体验

The Ultimate System Beatmania Deluxe Version

KONAMI 风靡全球的 7 键街机音乐游戏《Beatmania II DX 11：DX RED》自去年 8 月开始于日本池袋区开始进行推广试玩以来，受到了广大乐迷以及游戏迷的一致欢迎。作为该系列第 11 作，本作的主题为热力四射的红色（Red），这前所未有的感染力必将主宰更多年轻玩家的心。被誉为“贵族机体”的该街机框体在国内似乎还相当少见，不过幸好我们还有PC 还有模拟器，可以抢先体验到这股新生的红色暴风。其实，我们称之为模拟器并不恰当，因为它与传统的模拟器并不是一个概念，我们传统意义上的模拟器为 Emulator，而该类则是 Simulator（仿真器），不过这些文字上的意义我们不必深究，只要了解二者之间的区别就行。




## 模拟器运行指南



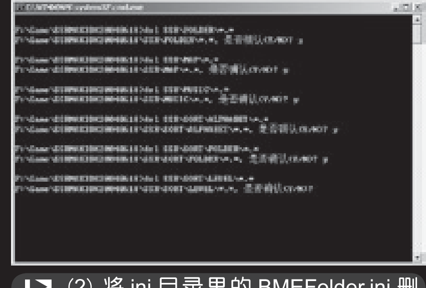

基本配置要求

- CPU:Pentium II 以上
- 内存 :128MB 以上
- 硬盘 :300MB 以上可用空间
- 显示卡 : 支持 DirectX8 或更高的显示卡
- 声卡 : 支持 DirectX8 或更高的声卡
- 系统 :Windows2000、XP、2003Server

要成功进行该游戏无非准备两种文件，首先当然是该模拟器的主程序，二者就是该模拟器的专用文件 BMS（等同于我们传统意义上的 Rom），由于 BMS 文件必须使用 WAV 格式来制作，所以容量很大。目前网上有很多该游戏的 Core Fans，他们自制的 BMS 文件也具有相当高的水准，如果大家有兴趣也可以通过 BMCREATE 这一工具来进行制作。该工具为中文界面（如图），相信大家自行摸索使用应该没问题，且限于篇幅，在此就不详述。下面就切入正题，为大家介绍该模拟器的使用方法。

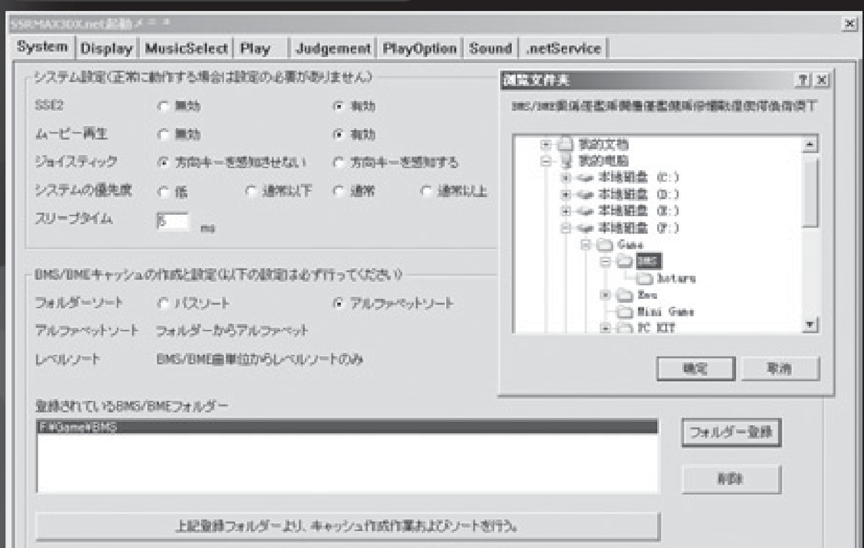



(1) 大家将模拟器压缩文件SSRMAX3DX解压后找到一个名为SSRMAXSort的文件，右键调出其属性窗口，并将其兼容性改为Windows98/WindowsMe或者Windows2000。



(2) 将ini目录里的BMEFolder.ini删除，然后运行目录里的“20040507よりバージョンアップされた方は、一度ハッシュの更新が必要なので、このバッチファイルですべて消してください。”这个.BAT执行程序（一路Yes确认即可）。

(3) 由于该模拟器不支持压缩文件运行，所以必须将BMS文件进行解压。

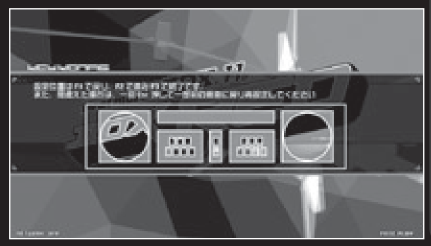



(4) 打开游戏配置选项，更改自己BMS目录路径。在更改了BMS文件目录后，按下目录框下的长方形按键，让上述选定的文件夹进行分类整理，系统便会自行对BMS文件进行扫描处理。完成之后，记得保存设置，然后启动游戏即可。

## 游戏操作指南

游戏的操作不复杂，与 VOS 相比则要显得麻烦一些，主要是其不支持鼠标选择操作，而过于华丽的画面让人有点眼花缭乱。不过没关系，只要大家参照下面列出了关键的几项操作，相信应该没什么问题了。

### (1) 更改键位



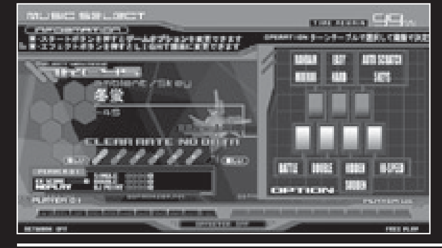
游戏的默认键位（7 键）为：Shift、Z、S、X、D、C、F、V。或许很多玩家对这么密集的默认键位会不习惯，其实我们可以进行自定义键位。方法是，在游戏的标题画面按下键盘的空格键进入键位设定画面，按一下 F2 后会出现当前键位的设定提示，按下你想要的任意键后再按一下 F2 即可进行下一键设定（F1 为设定上一个键）。全部设定完成后按 F3 保存，ESC 返回标题画面。

### (2) 曲目列表画面

在该画面的右侧有着多种方式的曲目排列方式，不用过多理会，只要通过上、下或者 Z、S 选择你之前设定的 BMS 目录里的曲目，然后按 V 或回车即可进入游戏（按 F 则是观看游戏演示）。

### (3) 曲目 OPTION 选项

如果你想更改曲目的难度、速度等，可以在选曲的界面按住空格键，画面右侧会出现 Option 选项，配合不同的按键即可分别进行选择，具体各项为：



**Randam、Mirror - 效果不明。**

**Easy、Hard - 难度选择。**

**Auto Scratch、5Keys - 键位选择，前者为默认，后者为 5 键。**

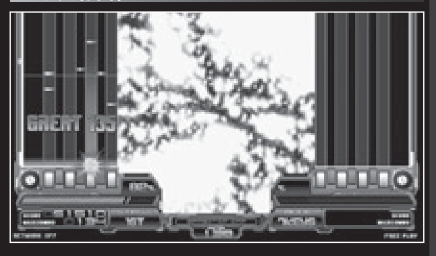
**Battle - 双人对战。**

**Double - 单人双画面操作。**

**Hidden、Sudden - 滑块状态选择，前者为隐藏，后者为时隐时现。**

**Hi-Speed - 速度选择，共分为三级。**

### (4) 实战操作



这个应该不用多费口舌了吧，接触过相关游戏的玩家应该都会，只存在熟练度的问题。看准不同轨道滑块落至画面下端底线的瞬间，按下相应的按键即告成功，连续准确按键即可形成 Combo。这也是该类型所追求的最高境界，当看到满屏的滑块被连贯的化解，那种成就感是不言而喻的。根据对乐曲完成度的不同，游戏的综合评价分了很多等级，最高为 AAA，最低为 F。新手们，我们一同加油！

## 其他相关

### (1) 关于游戏皮肤

在Display选项的系统画面选项中(也就是Display的第2项),选择“ 通常密度 ” 为蓝皮肤,选择 “ 倍密度 ” 则是红皮肤。

### (2) 键位备份文件

如果你的键位设定比较混乱,想恢复默认设定,可打开模拟器目录里的 ini 文件夹里的 KeyConfig 文件 , 将内容清空,然后再打开 KeyConfigBackUp 文件 , 将所有内容复制到 KeyConfig 里面 , 保存后即可。

### (3)ESC 键

不小心按错键进入了自动演示,只要按 ESC 就可退出,当然游戏中途也可以此方法退出,不过评价嘛……



全赖有 SSRMAX 的出色表现,我们才可在电脑前体验到《Beatmania Ⅱ DX 11: DX RED》这个很棒的游戏,WAV 音源的高品质最大限度保证了其游戏效果,而 BMS 中配以的动画效果更让人感动倍增,不过大家可千万不要分心而导致手忙脚乱才好,呵呵。相信大家按照本文的步骤进行游戏设置,应该都能顺利进行游戏,这也是本文的初衷,至于游戏配置面板里那大量的日文选项估计是 Core 玩家的兴趣了,目前网上有了该模拟器的简单汉化版,大家可以去找找看。



文 连发手柄

## 从国内首个收费汉化补丁 梦幻之星4 PHANTASY STAR 05新中文版 看收费汉化

游戏汉化一直是国内的焦点的话题，在过去到现在，汉化作者一直是基于自己的兴趣爱好而自发组织起来，对自己喜爱的游戏进行汉化，虽然不同的汉化者因为技术和语言水平差异，作品水准也有差异，但其中绝大部分汉化作品的素质都非常高，而诸如《北欧女神》、《异度传说》等耗时长、制作专业的补丁甚至达到了官方汉化也无法达到的水准，作品素质虽然有差异，但无论是作者还是玩家，似乎都对这些作品有个共识：汉化 = 免费，这个等式是一直存在的到下面这个公告发出来之前，2005 年 4 月 16 日，一个一直



非常受关注的汉化补丁《梦幻之星 4　05 新中文版》在我们模拟地带的论坛发布，内容如下：

## [公告]国内首个收费汉化补丁：梦幻之星 4 05 新中文版

各位梦 4 的支持者，汉化游戏的支持者们，你们好：

经过我们所有参与该游戏汉化人员（其实也就是 3 个人）讨论最终确定：梦幻之星 4　05 新中文版的补丁将不是免费发布，而是需要付费的。

据我们所了解，目前国内游戏的汉化补丁全部都是免费发布的，对于这个首个收费的补丁，相信大家对此一定有各种想法。

我们没打算为我们的收费做什么辩白。同时以汉化者和玩家的身份，期待能通过这次收费来刺激游戏汉化，希望更多有的人来加入汉化界，使得我们能早日玩到更多的汉化大作；我们相信，绝大多数玩家和汉化组织都愿意这种局面早日到来。这个是心里话，既然引起那么多不认同，可以无视。

正式版补丁目前还在进行最终测试，预计 3 天后可以接受预定。为保证购买补丁朋友的权益，我们不会提供任何免费的下载。一旦确定可以发布时间，会统一接受预定（汇款方式：淘宝网支付宝、邮局和银行），由我们核实后统一发邮件给个人，同时还包含各种未公开资料，比如完全敌人资料 FLASH 等。

最后，不管补丁能否得到大家的支持，我们都没什么怨言，现实就是这样的，况且这只是个很老的游戏而已，更是没什么商业价值了，在此只是一种怀旧支持。当然，有什么意见尽管说，但希望礼貌用语。

附：补丁介绍页面：

http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=275397

声明：这个汉化版技术上可以说跟旧中文版的没任何关系，如果能在新版本找到是模仿或修改旧中文版的任何痕迹，我会公开接受大家的鄙视唾骂。虽然参与新版早期翻译是前汉化版的翻译，但他也只是参与翻译部分，没提供任何技术。

“如果游戏公司真的认为我们是侵权的，对我们发出警告信，OK，我们会取消所有补丁发布行为，省得打这样的官司。否则，对于只是想等免费而找出各种理由来的朋友，我们不会理会什么。”

对于那些想要支持购买补丁的朋友，我们会尽量把补丁作好。说到底，就是自己觉得值不值的问题了。至于那些宁可等 D 版的人，喜欢就等吧，反正时间是你们自己的。

不管支不支持，我们都很感激大家的注意；但，对于那种只会侮辱别人为乐的人，希望他们能走好自己的人生路，作人要有素质，学会尊重别人尊重自己，看看自己到底在写什么，想表达什么！！！

**[注意]梦幻之星4 05汉化补丁相关发布事宜：**

http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=277664

**对于这款补丁，说明写得很详细、汉化内容也很充实，不过《梦幻之星4》是之前曾经发表过汉化补完版的，虽然新版汉化补丁的素质要高很多，但吸引力仍然下降了不少，当然，最引人注意的字眼自然是：收费，对于早已经习惯了“汉化=免费”这个等式的玩家来说，这是难以接受的，这个论题瞬间成为了论坛中最注目的焦点，而主要的观点也分成了支持和不支持两类，占多数不支持的人们认为：游戏版权是属于游戏公司的、汉化只是以兴趣为基础，如果涉及商业，就和版权有冲突；而占少数支持的玩家则认为汉化是付出劳动的东西，收费是有道理的。下面我给大家列一下论坛比较有代表性的言论：**

## Rabies

现在真是什么荒唐事都有，未授权的汉化居然都敢收费，居然还美其名曰：“期待能通过这次收费来刺激游戏汉化”，荒谬，汉化者自己都未经过版权所有者同意就擅自修改其内容，并使用它来赢利，那我们玩家又何尝不可以未经汉化者允许，就修改补丁内容，使它变成免费？自己都不去尊重他人的劳动，又凭什么叫人家来尊重你的劳动呢？汉化者其自身都没能树立起一个好的榜样，就更别指望别人会去尊重你了，想利用非授权汉化收费来振兴游戏汉化业无非就是一种鼠目寸光的做法，它只会让人们更加无视知识产权的存在，建议你们不要这么做，你们这样只是在带坏风气，使人们更加觉得没有必要去尊重他人的劳动成果，那就更加不会有人去汉化了，同时也不要认为劳动了就理所当然的得到回报，那也要看劳动成果是建立在什么基础上的，抢劫也是在劳动，抢到的的赃款也是理所当然的吗？如果是就不会有警察去抓抢劫犯了

## yeyexing1128

这个游戏不应该收费，你应该先放出让大家知道你们小组的实力，让人家认可你，然后说为了出更好的作品，准备汉化XXX大作，请大家捐款，如《黄金太阳2》这样的游戏，我保证出钱。

## 虫非凡

虽然不喜欢梦幻四，但我想我会买的！主要想支持汉化收费，毕竟劳动就该有收获，虽然不一定成正比！不过手续请不要太烦琐，最好短信购买！支持非赢利性汉化收费，呵呵，应该叫做汉化募捐！另外对汉化收费说两句，我认为汉化补丁虽然是在有版权的作品上进行内容修改。但更应算是一种共享软件，不过初期建议汉化者还是用自愿购买的方式，放出补丁，然后建立帐户或短信付费平台，接受玩家的自愿付费，我想这样能避开一些不必要的法律纠纷和好事者的无耻LAMMER行为。

最后，祝汉化自愿收费越走越好！

## PZWRE

先不说收费和不合理，犯不犯法，如果我付费了，我就是消费者，我有权知道这个游戏补丁的相关情况，就你们说的光明2，如果也采用收费的话，我现在就想知道你们的汉化进度到哪里了？什么时候能完成？发布出来的确切时间我也想得到准确的答复，因为这是一个消费者应有的权利，你们采用收费就得听取我们的意见建议，并且遵守和采纳，不可无条件随心所欲的按照自己的意愿定下这个补丁的一切相关事宜，明白不明白！！

## okiyo

建议你们不要这样搞，全世界没有一个人能通过游戏模拟界赚到什么钱的，因为这里涉及到众多的版权问题，你可以募集资金，但不能通过卖出模拟界相关的东西来收取费用，因为只要商业化了，就会有版权问题，虽然你们付出了艰苦的劳动，但毕竟是侵权行为，是非法行为，这点一定要搞清楚。你们可以通过汉化来为大家造福，来为自己增加编程经验，进而可以得到更好的社会地位更好的工作和更加丰厚的薪水，但千万不要通过买卖汉化作品的方式来收取费用。因为模拟界的任何东西只要涉及到商业行为必属侵权行为，必然是非法行为，请你们慎重！

## 夜风雨

要是汉化《异度装甲》和《北欧女神》的汉化小组提出他们遇到了经费问题，我肯定会在资金上支持的。这个小组实在有点贪，梦幻之星剧情都已经汉化好了，只是汉化了一下菜单和人名加魔法就和大家要钱，建议你们以后多汉化一些 ACT 之类游戏，这些游戏文字量小，容易骗钱，不过不知道有几个人愿意上当。

## LevnDior

对于这种行为，我只能是痛心并无语…

汉化只是个人的兴趣，享受的是成功的喜悦。我反对并不是因为收费，是因为这是一种商业行为。汉化者的辛苦和劳累我们都知道，需要一点经济上的补偿也可以理解，但这不应该牵扯到商业行为上。我有一点建议，这也是我可以接受的负费方式。如果有一个够大的汉化网站，有够多的汉化小组（不一定要网站自己旗下的），通过负给网站钱换取点数，对网站公布的自己喜欢的游戏进行一点资助。（未汉化完成的游戏）。我知道这样做起来很难，我个人可以为一个好的汉化游戏付出金钱，但我决不会买的。

## kinggoo

大家都别争了，其实这些大道理收费三人组（个人觉得这个称号挺搞笑的，搞得跟动漫似的）都明白。很简单，你如果是梦 4 的超级铁杆 fans 的话，有钱，方便的话你就买一个。不想花这钱，嫌麻烦或根本就 bs，那就等别人买了共享，不过如果 bs 的如果还有点骨气的索性玩都别玩，不管是不是共享的，补丁里有东西是他们开发的，你都 bs 了，就索性抵抗到底，碰都别碰。如果你还觉得 bs 不够，完全可以找世嘉，这是你的权利，世嘉管不管是世嘉的事，如果世嘉都不管了，那也就别说什么了。这就跟我们用盗版 windows 一样，没有多少人认为盗版是好件事，但是我们大家基本上以前都买过盗版 windows 吧，现在也有人共享 windows 在网上给我们免费下载，我们都默认了，我们觉得盗版 windows  bug 那么多，用的不爽也可以去找微软告发，可是微软管不过来啊。这个道理大家都能明白吧，所以这次的事就算了，收都收了，我们就期待下次的古代封印质量怎么样再来定度吧。希望三人组能不辜负我们的期望，也希望以后要收费的时候，先放一个免费的测试版补丁给大家下载，让大家先试玩一下。大家觉得翻译质量不错，游戏又是值得一玩的经典游戏。大家自然会买的，如果在之后有人也校仿你们作了了个古老封印的补丁，但是人家不收费，也行。那就是一种竞争，看谁的质量好，如果免费的比收费的质量好，自然没人会买收费的补丁，这是一种良性竞争。优胜劣汰，适者生存。请大家也不要在说什么要去世嘉告了，毕竟大家都是中国人，没到一定要互相仇视的地步，吵了半天，其实最终还是为了个日本游戏在吵。最后还是希望三人组能考虑一下收费的途径，网上和银行都不是那么的便利，短信收费还是最便捷的方法，大家现在都有手机嘛，你不可能要求一个学生为了买补丁还要去银行办个手续吧。邮购的话，费用也就相应增加了，如果你们愿意 5 块包括邮费的话，那样也可以接受，略显厚道吧。其实钱不是最大的问题，主要还是要便捷。希望能够考略考虑，想出些更好的方法。

## kuibobo

汉化合法吗？经过 SEGA 授权吗？目前国内的汉化可以说是不合法的，但是那是免费的，这当然不会触动到游戏公司的神经，好搞笑，在没有没有授权的情况下，你竟然敢收费，可以说你是为了钱而汉化这款游戏的！去看看其他所有的汉化软件 ---- 他们都有声明：汉化只是交流学习，请在 24 小时内删除！！

## zaoan

**1**、情感上，我不能理解（虽然对于收费这个出发点能理解）

**2**、法律上，我不明白你们用剧情汉化的资料有没有给人家剧情汉话者费用，（就算你们说自己做的剧情汉化，对不起，只要基本相同我可以认为你们是就是用人家的东西，至少算抄袭）还有 SEGA 有没有授权你们汉化？

**3**、支付方式，让我付钱买，老实说为了尊重你们的工作，我也愿意，当然价格合理。但是现在的网络支付我认为还是太麻烦。银行卡支持的少（我可不愿意专门为这跑去银行开网上支付，而且还要重弄卡）同理让我去邮局付钱，饶了我把工作那么忙，我才不愿意为这事情跑一躺邮局。

最后，其实出发点是好的，但是不管是情感、法律、方式都很难让人接受。毕竟我们国家（说个玩笑话）网上支付还是不太方便，好处呢我们国家对于 D 版这类事情处理的还不是太严格，但现在这

样不意味将来。汉化者商业化还有很长的路要走。

PS：商业化成功的也有，宽宽汉化 PC 版本罗马并制作了大秦帝国这个非官方资料片并得到广大玩家和原制作商认可。这个大概是汉化者们应该可以行的通的道路。（以上是个人观点，赞同不赞同随便了）

## 第 4 集

收费还是可行的 ~~~ 毕竟他们如此劳累的为我们汉化游戏 那些说收费 B4 的人 并不了解汉化者的辛苦 虽然说游戏未经授权 但是他们汉化游戏 并不是有利于官方 而是有利于我们 而且一个汉化组 他并不能无偿的汉化许久 大多都是一些爱好者 聚在一起奋斗……

说到底 我还是支持适当的收费 而且才五元很便宜的。一个游戏汉化完远远不至才用那点人民币以及时间、人力等等……

## agou1982

收费虽然触及到了个人利益，但我还是十二分的理解的。

以前玩汉化游戏特别是那些化了汉化者大量精力的完美汉化作品时，除了对汉化者的无比崇敬外，还总觉得欠着他们些什么似的。所以我也在学汉化，想放出一两部作品，哪怕是很简单的作品来平衡一下自己，也算是对汉化者的一种另类补偿。不过这一收费就好了，金钱总比人情轻啊！！！何况还是广大贫苦学生同志们都可以接受的价位

**不过这事还是有 2 点让我不吐不快：**

**1**、也就是 3 楼提到的，虽然我相信你们说的都是心里话，不过把诸多伟大光环跟金钱挂钩的这一套由自己说出来总有一些“欲盖弥彰”的感觉，看的不舒服

**2**、付款方式也太麻烦了吧　这世上还是懒人多，要知道“方便”可是销售 4 要素之一啊　想办法开通手机收费吧，这样也为以后奠定了一个良好基础（顺带威胁一下：如果不开通手机收费的话我就只能厚颜无耻的从网上找免费共享便利版了　，谁让我又喜欢这个游戏又懒呢　）

## sonofgun

第一眼看到这个新闻，有点意见。耐心看了看大家的回帖，很多有道理，很多没道理，因此想说说我个人的观点：

**第一、关于版权问题**

稍有法律常识的人都应当知道，copyright 的保护在世界上多数国家都是相同的：作者死后 50 年！（对于公司的作品，你们就想想吧）。所以 ken_tse 兄以“老游戏了”为借口说人家“没有商业价值”了，太武断了吧？另外，ken_tse 兄提到：汉化软件版权受保护，大家不明白可以看看相关网页。可是，我不知道 ken_tse 兄有没有注意到：“根据《著作权法》第 4 5 条的规定，除著作权法另有规定外，未经著作权人许可，以改编、翻译、注释、编辑等方式使用作品的，视为侵权行为，行为人应当根据情况承担停止侵害、消除影响、公开赔礼道歉、赔偿损失等民事责任。”？？更何况收费的行为已经超出了“个人学习、研究或者欣赏”的范围了！看来 ken_tse 兄是得学习学习了……

**第二、关于国外的例子**

国外的 bt 索引网站仅仅因为把 bt 的 torrent 文件（并不是完整的作品）储存在网站上（大部分是免费服务，一小部分是接受捐赠的），就差一点被一网打尽！所以，ken_tse 兄所谓“只是把补丁给出大家研究，并不提供使用任何原版的东西，何来侵权？”也是站不住脚的！没有原版的 rom，你这个补丁依附与谁？又何来研究？掩耳盗铃罢了……

**第三、看看国外的“英化”模拟游戏的作品**

在这里，我先不说“英化”的复杂程度是否大大超过“汉化”（技术上我一窍不通，但我想有的日文游戏毕竟还有几个汉字吧）；

也姑且不说人家“英化”作品作者对作品完美的追求和执着（只要看看 rpgone 的 sky_render 对一部 ff6 的补丁，还在不断的更新就能够了解人家对完美的追求。如果大家曾经关注过这一部 ff6“英化”作品或者是 sky_render 这个人的话，大家就应该知道 sky_render 是一个身患重病的人，ff6 的“英化”过程中资料曾由于电脑缘故，完全丢失了！最后是通过捐款得到的一部电脑，然后把 ff6 完全重新开始“英化”感动）；我只是想指出来大家都应该看看每一个“英化”作品的 readme 部分，基本上无一例外的都会有对原版权所有人劳动和知识的特别提示！有的人会说，这是他们怕被原版权人告上法庭。但我认为这也体现了人家对原版权人的最基本的尊重！

**第四，总结：**

ken_tse 兄你们的这种做法不仅仅是在玩火！（法律层面上）而且，对于整个汉化同仁都是一种侮辱和打击！多少汉化小组和汉化英雄凭着满腔热

血，在无私的用自己的知识、时间以及体力为大家奉上一部部精美的汉化作品（真心感谢！默默支持！）

这种收费做法一旦蔓延，原版权人会考虑采取相应措施的，这样就有可能威胁整个汉化大家族的合法性（但愿是我杞人忧天吧）。建议 ken_tse 兄实在缺钱或想得到他人对自己劳动成果的认可的话，可以采取自愿的捐款方式资助小组的某一汉化项目。强制收费的话，容易让人误解为满身铜臭的盗版商！

## 呵勇

真是大新闻了，只记得 N 年前花百多块捧会梦 4，捧着攻略，没日没夜的玩，当时的那种感觉至今还回味无穷。但是，现在呢？时光在流逝，有太多的事情要做，没多少时间玩游戏，梦 4 的剧情版我也是下来收藏，就是玩也根本找不到原来的感觉了。作为个老玩家，梦 4 的完美版要收费我支持，毕竟人家也是辛苦捣鼓出来的，总不能总说人家的不是。但是，收费最好要方便，去邮局汇款 5 块要 2 块邮费 +3 块手续费，作为我是决对不会去的，还有本人对淘宝网有什么宝的不清楚，银行异地划帐也要手续费的吧！收费最好能搞成打个电话或发个短消息就 OK 最好，这样我肯定付的。

还有对于梦幻之星系列，为什么不去汉化 2，3，4 已经有剧情版了，你们这样出完美版就收费别人肯定会骂的，我想要是汉化 2，3 收费总没这么多骂声的。

## nights2K2

潜水很长时间，看到喜欢的梦 4 再次被汉化，感到很高兴，不过现在却看到居然要收费，不免想不通. 我只能说，汉化作者考虑事情太简单了……

**站在汉化作者的角度分析收费这件事：**

**1**、汉化 rom 本身就是违法，收费更是违法。

**2**、本来汉化作者汉化这个经典是很受大家尊敬的，不过开创汉化界先河进行收费，肯定会受到大家的不解和指责，更不用说这种做法能不能成功了。

**3**、再说到关键点这个收费问题上，现在网络这么发达，只怕是有人付了费而马上共享到网上，这样的话汉化作者能收多少钱？

**4**、既然是要收费，汉化作者就有义务将作品做的更好，还要对付费的玩家进行售后服务，汉化作者恐怕以后要长时间的为梦 4 操心了，要知道众口难调啊。可不像那些免费汉化作者一样，想怎样就怎样，汉化ＲＯＭ一部分别人也没权利管，仍然能受到玩家尊敬。

由此说来，汉化作者本来是做了一件造福中国玩家的好事，但是作出收费的举动后不仅招来大多数玩家的指责，在汉化界留下“恶名”，而且收费也得不到很大的收益，网上很快便会出现这个版本，还要花费很多心思来应对付费玩家的各种要求。最后还要经常担心不知什么时候会接到 SEGA 的传票……

汉化作者，收费以后，会出现这么多问题，不知你事先考虑到了没有，这真是出力不讨好的事。作为我个人来说，我很希望免费，亡羊补牢吧。不然我真的会很佩服你的勇气和毅力的，年轻真好，呵呵……

最后，展开这样的一个讨论绝对是好事！祝愿所有的汉化英雄们一路走好！

## kinggoo

我今天上来就是想了解下这个汉化工作的进度，可上来就看到了这个重大新闻。看到很多人都强烈反对收费，还有人更恶心，竟然还骂人。大家请不要这样，我觉得汉化者不管是对一个游戏的全部做了汉化还是对某些部分做了修改，至少他们做出了自己的努力。他们有权收取一定的费用，我说的有权不是指版权，而是指他们对自己的劳动的成果享有权利。有些人动不动就把版权挂在嘴上，请问那些人，你用的 windows 是正版的吗？人家没用微软来压你，你倒先拿 sega 出来拽，好像 sega 跟你很熟似的，有本事你别玩模拟器。现在有些人素质真的很差（大部分人还是不错的），吃惯了免费的午餐，一听到收费，像见了鬼似的。北欧女神补丁发布的时候，我好像没有看到有人拿版权砸他们的嘛，不照样津津有味的下载着玩嘛。不知道大家有没有听说过 vampent 这个小组，是专门为手机开发模拟器的，vnes、vboy 和 vsun 都是他们开发的，vsun 是手机上的超任模拟器，而这些模拟器都是收费的。按照律法来说他们这样做也算是违法的，可是你知道吗？在众多手机论坛上我没见过多少人骂他们，反而很多人在模拟器发布前就排队定购，想方设法知道如何汇款。所以好的东西自然有人会支持，汉化者们腾出自己的业余时间来为大家做贡献，你支持一下就当请他们吃顿饭怎么了。你还真认为靠汉化卖钱能致富？？在我看来梦幻之星这个游戏还是很经典的，我很期待有其他几代的汉化会推出，适当的收一下费也能理解，我不相信 2 到 3 条彩信的费用能要了你的命，你不支持可以不买，但是也别在那里吃不到葡萄说葡萄酸。你们这样只能反映出你们的 bt 心理，汉化收费能不能刺激汉化的发展我不清楚，但是至少你们这种心理的暴露

绝对是对汉化者们的侮辱，到时候别说收费了，就是你喊着要出钱买汉化，也没人给你汉，最后只是苦了自己，你就干巴巴的对着那些日文鸟语，看着索然无味的攻略打你的游戏吧。

## Rabies

我并不知道汉化小组为什么要对这款汉化补丁采取收费制度，但不管汉化小组花了多大的心血和代价，也不论它是否收取费用，这款汉化补丁都是建立在修改作品内容基础上的，这款补丁是未经版权所有者同意，而私自修改其作品内容的一款程序，毫无疑问这就是对版权所有者的不尊重，如果说汉化小组是为了推广游戏的汉化而采取收费制度，这无疑是希望人们能承认与尊重汉化者的劳动成果，从而使更多人加入汉化这项行业的一种手段，但是如果汉化者自己都不能去尊重别人的劳动成果，那又有什么权利希望别人花钱来尊重你的劳动成果呢？尊重是建立在道德的基础上，而道德是却建立在物质的基础上的，知识产权，这种东西对于现在的中国经济来言还是太难实现了，最后我想对汉化小组说：想要别人尊重你之前，请你先学会如何尊重别人。

## kinggoo

楼上有人说贪钱，我觉得这观点很难成立。如果他们有点 智商的话，不会忽略中国的国情以及网上共享的泛滥。你第一天卖出去补丁，没几个小时，搞不好没没几分钟就给传到网上共享了。事实上根本是不可能靠这个赚什么大钱的，顶多一点零花钱，还是一次性买卖。所以我最后看出来了，这个应该是纯粹的抄做行为，只是为了让我们关注这个补丁的发布。我看我们大家还是别为这个争了。浪费的是我们自己的时间，反正我们到时候都是下共享的。

## tweakui

极端鄙视那些骂人的，看不惯可以不买，不用，但是没有权利指责那些辛勤劳动过的人。汉化的一部游戏的工作量远非一般人可以想象的，既然付出了劳动就有资格获得赔偿。不要说别的人不收费，如果公司老板以有人做义务劳动不收费而拒绝开给你工资你会有何反应？做汉化不等于免费，收费汉化的多得是了，只不过出现在 rom 届是首次，我很希望这次能开一个好头，如果能得到适当的物质刺激，那么多的汉化组也不会倒下去了。

## 莫尼卡

国内法律不完善～如果是在日本那么你就算是修改他人程序的代码也是侵权，如果你不是程序的原始开发者（应该说是版权拥有者）那么你没有权利将他人的东西打着自己的名号去手费～建议想汉化收钱的朋友好好看看 GPL 的授权条例自己参考下即使老外的免费软件也是有版权的。

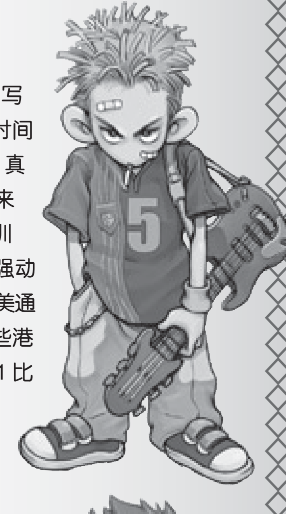
汉化补丁的收费可以说是本月最激烈的话题，引发的几种讨论观点也从上面可以看到。

至于我自己的看法，首先汉化是一种辛苦的劳动，即使一些简单的动作游戏，包含的文字也超过几万，更何况一些大型的角色扮演游戏，我们无私的汉化人们都基于自己兴趣爱好的前提下完成这些辛苦的劳动，如果从劳动力付出方面来看，适当的收费是有道理的，当然，个人和小型组织的汉化是基于游戏公司的产品上，一旦涉及到商业就避免不了版权方面的问题，这也是不少汉化小组即使在困难时候仍然以募捐的方式来维持的原因，所以说私人的游戏汉化是永远无法正式摆到商业台面上的东西。

其次，汉化游戏的品质也决定了收费的标准，对于这款《梦幻之星 4 05 新中文版》补丁，不少老玩家抵制的原因并不是因为它是收费，而是作为一款工作量并不大、在之前已经有剧情汉化版、汉化者有借鉴前人资料的基础下收费的行为产生质疑，于是汉化游戏真的有必要收费，我们对于收费的汉化游戏是否有必要为之定一套基本的收费标准，让劳动与利益平衡起来。

毫无疑问，从私人的角度来看，有了物质的基础，我们能获得更优秀、更多的汉化作品，同样也会刺激汉化事业的发展，但收费后的汉化是否又会在某种程度上变味呢，早已习惯享受免费午餐的我们，如何才能用理智的眼光去看待汉化游戏收费的问题，这个争论相信会一直持续下去，希望广大读者也把自己的看法通过上我们论坛或通过回函卡写给我们，希望能从大家的参与来得出正确的答案。

# 责编小记



## Cotolo

已经很久没有体会杂志收尾阶段写责编小记的这种颓废感觉了，大部分时间都是在球赛和模拟之间消耗，还真没留意什么所谓“难忘的瞬间”。真要说起来，损失了30G的SEGA CD是比较难忘的，一块朋友捡来的硬盘、贪小便宜的一念之差，毁掉了将近一个月的下载成果，教训乎？还有就是顶不住外界的吹捧，花了大量时间在那个所谓的“超强动作游戏《三国无双》系列”上面，凭着对关二爷的崇拜打了一次“完美通关”，才发觉这种类型的动作游戏真的不适合我，感觉就好比看那些港台改编的名著电视剧一样，动作游戏还是老老实实玩回我的CPS1比较好。Mame就要出到1.0版本了，期待了这么久的CPS3应该会有些眉目了吧，要么PS2、NGC、NAOMI什么的也该有个“长足”的进展吧，模拟器这东西不会令我们失望的。

## Taka

渐渐习惯了挑灯夜战至清晨，眼中不映入一丝曙光就不肯睡去，真希望这是一种“伯爵”症状，如果得以永生就可以由PS2玩到PS∞……不过这是不可能的，现实告诉我，体态薄如宣纸的在下急需的是超常规的大进补，而非这种一如既往的ZN和连白痴也不相信的YY。

“五一黄金周”对众小编而言只能存活于奢望和睡梦中，为了本期《模拟地带》的重出江湖，大家都打起了100%的精神，付出了200%的努力。虽然比预期的出刊时间稍微晚了些，但我们相信当一切重新上了轨道之后，杂志一定能在每月准时与大家相见。

## Wind

我最崇拜的Haze终于退居二线了，临走前还给我们留下了《D.D战队》和《钩子战机》，并为新一批DataEast游戏的模拟点燃了导火线，我可以负责任地告诉Haze，您永远活在我心中……

SEGA的《Spikeout》Xbox版终于推出了，画面满足、人物满足、内容满足、手感依然满足，但为什么我就是找不到当年在街机厅搓招的感觉了呢？

忙完合订本又接杂志，再次回到从前的“累”之中，想抽出点空来做点“无聊”的事都没办法，但我能很清楚地告诉自己：我很充实！